平成元年11月１日発行(毎月１回１日発行) 第７巻　第11号　通巻72号　昭和59年２月６日第三種郵便物認可

MSXマガジン

Magazine for Home Personal Computer System

1989 11

特別定価 520YEN

クリムゾンII
上海II
夢幻戦士ヴァリスII
ファイアーホーク

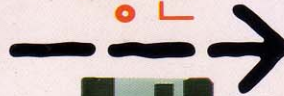
イースIII
激突ペナントレース2
信長の野望・戦国群雄伝
SUPER大戦略マップコレクション

●責任者さんに最新情報を聞きました!
ウハウハソフトハウス日記'89

'89 R.Sakuma

MSX2+ 最新ハードカタログ

Panasonic、SONY、そしてSANYO。MSX2+の新製品がこの秋出揃ったぞ!

特別付録
水滸伝 天命の誓い 攻略の手引き
●この１冊で、水滸伝はキミの手中なのだ!

タノシイ。)

ボクは葉っぱでアニメができる。

はらはらはら

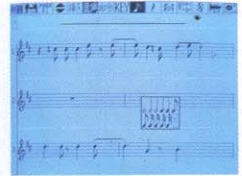
はらはらはら

はらはらはら

はらはらはら

はらはらはら

はらはらはら

アニメって たのしい

【アニメだ。】

「らくらくアニメ」ついた。

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がついたら、もっとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールⅡは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。さらに、MSXボイスレコーダー、キーボードレッスン、グラフィックエディターVer.2.0もついているんだ。

「君はアニメーターだ」 大怪獣ジラゴ

アニメを作るのは大変！と思っているかな？とんでもない。「らくらくアニメ」なら気分はもうアニメーターだ。

オット、ジラゴの得意技

タノシイの①. XV付属の『グラフィックエディター』で作った絵を字幕を入れてアニメ表示できる。(『ボイスレコーダー』で取り込んだ音を効果音としても使える。)

平和な街東京

タノシイの②. アニメサイズは画面4分割から最大16分割まで。サイズはいろいろ簡単に変えられる。らくらくアニメサンプルも付いている。参考にしてほしい。

さらにタノシイ。ビデオデジタイザー HBI-V1新登場。

テレビやビデオの画像をMSX2＋の1.9万色の自然画に変えて取り込んでしまう。それがビデオデジタイザーだ。そうやって取り込んだ画像は、もちろん「らくらくアニメ」でアニメ化できる。MSX2にも対応しているぞ。

MSX2/MSX2+ HBI-V1 標準価格29,800円(税別)

みんなのためのワープロ、ついた。

XVに、おなじみのワープロソフト『文書作左衛門XVバージョン』、ついた。30文字×20行表示だから長い文書の編集もホイホイ。プルダウンメニューで使い勝手もバッチリだ。約30種のイラスト集もついている。

■新クリエイティブパソコンF1XV■MSX2＋仕様■JIS第1第2水
ROM、MSX-JE標準装備■FM音源標準装備■3.5インチFDD搭載■1.9万色の自然画モード
SIC文法書・解説書、クリエイティブツール解説書付属■スピコン・連射ターボ標準装備

ディスクがついた
クリエイティブパソコンF1XV
-F1XV 標準価格69,800円(税別)

MSX2+ 10月21日新発売

別売 トリニトロンカラーモニター CPS-14F1 標準価格60,000円(税別)

別売 アクティブスピーカー SRS-150EX(2台1組) 標準価格24,300円(税別)

別売 サーマルカラー漢字プリンター HBP-F1C 標準価格49,800円(税別)

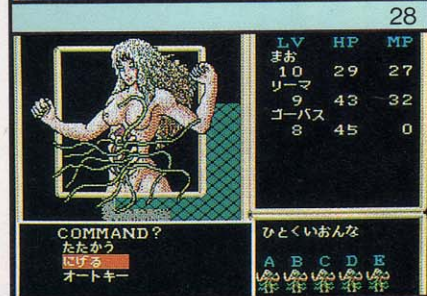
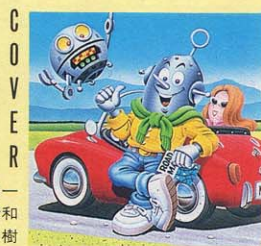
別売 グラフィックボールGB-6 標準価格9,800円(税別)

MSXマガジン CONTEN

Magazine for Home Personal Computer System

TS November 1989

11

COVER

イラスト/佐久間良一
デザイン/荒井 清和
製 版/宮田 英樹

特別付録
水滸伝・天命の誓い 攻略の手引き

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-4505

MSX SOFT TOP 30

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名
⇧	1	―	激突ペナントレース2
	2	11	ディスクステーション6号
	3	1	信長の野望・戦国群雄伝
	4	8	夢幻戦士ヴァリスII
	5	7	テトリス
	6	4	アンデッドライン
	7	5	カオスエンジェルス
⇧	8	―	水滸伝・天命の誓い
	9	3	クリムゾンII
	10	6	SUPER大戦略
⇧	11	―	やじうまペナントレース
	12	9	アンジェラス
⇧	13	―	A列車で行こう
	14	―	バランス・オブ・パワー
	15	12	ハイディフォス
	16	2	ディスクステーションスペシャル夏休み号
	17	21	日本語MSX-DOS2
	18	13	マイト・アンド・マジック・ブック2
	19	15	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 自称!強豪雀士編
	20	18	D.C.コネクション

うーん、やっぱりね、激ペナ2がドドーンと1位！　先月1位の信長の野望・戦国群雄伝は1日天下ならぬひと月天下でしたね。でも、同じく光栄の歴史シミュレーション、水滸伝・天命の誓いがいきなり8位に。どっちも長居しそうな気配なのだ。野球ものでは、ほかにやじうまペナントレースも大健闘。こいつはますます盛り上がるぜっ！

ジャンル

アクション
ロールプレイング
アドベンチャー
シミュレーション
パズル
アプリケーション
テーブルゲーム

集計方法

このランキングは、9ページに記載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間

1989年8月6日から9月5日までの期間が対象となっています。

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

メーカー名	対応機種	メディア	価格※	ジャンル	得点
コナミ	MSX2	メガROM	6,300円		6140
コンパイル	MSX2	2DD	1,940円		5240
光栄	MSX2	2DD	9,800円		4370
日本テレネット	MSX2	2DD	8,800円		2960
BPS	MSX2	メガROM/2DD	6,800円		2260
T&Eソフト	MSX2	2DD	6,800円		2170
アスキー	MSX2	2DD	7,800円		2030
光栄	MSX2	2DD	9,800円		2000
クリスタルソフト	MSX2/MSX2+	2DD	7,800円		1920
マイクロキャビン	MSX2	メガROM/2DD	8,800円		1720
ビクター音楽産業	MSX2	2DD	7,800円		960
エニックス	MSX2	2DD	8,200円		910
ポニーキャニオン	MSX2	メガROM	7,800円		790
アスキー	MSX2	2DD	12,800円		700
ヘルツ	MSX2	2DD	7,800円		650
コンパイル	MSX2	2DD	3,800円		600
アスキー	MSX2	メガROM メガROM(RAM内蔵)	24,800円 34,800円		540
スタークラフト	MSX2	2DD	9,800円		530
ゲームアーツ	MSX2	メガROM	6,800円		520
リバーヒルソフト	MSX2	2DD	8,800円		510

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
⬆	21	―	琉球	アスキー
	22	20	MSフィールド 機動戦士ガンダム	ファミリーソフト
	23	―	今夜も朝までパワフルまあじゃん2	デービーソフト
	24	―	ゴーファーの野望 EPISODEⅡ	コナミ
	25	―	FMパナアミューズメントカートリッジ	パナソフト
	26	―	ゼビウス	ナムコ
	27	24	ミッド・ガルツ	ウルフ・チーム
	27	―	イースⅡ	日本ファルコム
	27	22	魂斗羅	コナミ
	30	28	F-1スピリット3Dスペシャル	コナミ

TOP5

1 激突ペナントレース2

●アクション ●コナミ

激ペナ2、堂々の初登場！　もちろん1位だ。なにしろあの激ペナのあとを継いでるんだから、期待も大きいってもんよね。さすがコナミ、ほとんど完璧に近いあの激ペナに、さらに改良に改良を加えてくれました。

あたかもテレビでプロ野球を観てるかのような、テンポの速い試合運びが最大の魅力。つまり、自分が野球してるっていう充実感が、激ペナよりもさらにアップしてるわけです。MSX版の野球ゲームもついにここまで来たか、って感激の涙にむせんでください。激ペナを知らない人にもおすすめします。

2 ディスクステーション6号

●アプリケーション ●コンパイル

このところ、信長やら激ペナ2やらの出現で、なかなか1位になれません。今月も涙を飲んで(!?) 2位なのです。夏の匂いプンプンのこの6号は『CM版MSフィールド機動戦士ガンダム』をはじめ、女子高生続出の『天使たちの午後Ⅲ』、ニデコのレトロゲーム『ザイゾログ』、そしてもちろん人気のサムシリーズなど、遊びきれないほどの充実ぶり！　あと、デフォルメKIDSの福笑いなんかもあったりして、思わずほくそえんじゃったりするわけだ。並みいる強敵をしりぞけ、来月はトップになれるように応援しましょうね！

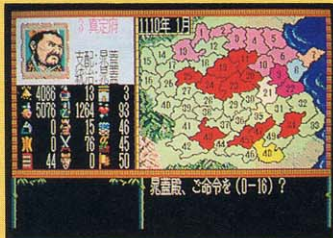
3 信長の野望・戦国群雄伝

●シミュレーション ●光栄

先月1位だった『信長の野望・戦国群雄伝』が、今月は3位に。ディスク版に続きROM版も発売されたことだし、もっともっと1位になれるかと思ってたのにね。ちょっと残念。ところで、もうとっくにプレイしはじめてる人、いかがでしょうか？　このゲームはどの武将をチョイスするかがポイント。優秀な武将だったらキミのブレーンになって、あれやこれや教えてくれちゃうわけだ。シミュレーションゲームって、実は現実の人間社会の縮図なのかも……。だからやめられないのよね。ということで、来月はもっと応援して！

今月の注目ソフト

8位 水滸伝・天命の誓い

『信長の野望・戦国群雄伝』が大ヒット中の光栄が、またまた超大作を発売。で、いきなり8位にランクイン。さすがです。このシミュレーション、ある悪徳官僚を倒すことが目的。つまり従来の全国統一パターンじゃないわけけだ。一見の価値あり！

TAKERU　TOP10

今月も『パワフルまあじゃん2データ集Vol.2雅子ちゃん組』が1位。『吉田建設』と『リップスティック・アドベンチャー』は、それぞれ1ランクアップだ。おかげさまでMマガが誇る『シミュレーションだよ全員集合！』は5位をキープ。どうです？楽しいソフトだしょ!?　『吉田工務店』は2ランクもアップ。10本すべてが先月と同じ。さて、ここらでひとつドドーンと新作が出ないかなー。

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格［税込］
1	パワフルまあじゃん2データ集Vol.2雅子ちゃん組	デービーソフト	MSX2	2,600円(3.5D)
2	吉田建設	MSXマガジン	MSX2＋	4,500円(3.5D)
3	リップスティック・アドベンチャー	フェアリーテール	MSX2	6,800円(3.5D)
4	T&EマガジンディスクスペシャルVol.2	T&Eソフト	MSX2	2,600円(3.5D)
5	シミュレーションだよ全員集合！	MSXマガジン	MSX2	2,000円(3.5D)
6	パワフルまあじゃん2データ集	デービーソフト	MSX2	2,600円(3.5D)
7	ライトニングバッカス	NCS	MSX2	5,900円(3.5D)
8	吉田工務店	MSXマガジン	MSX2	3,600円(3.5D)
9	MUSICエディタ音知くん	ウィンキーソフト	MSX2	4,900円(3.5D)
10	ディスクステーション3号	コンパイル	MSX2	2,000円(3.5D)

●9月7日現在

4 夢幻戦士ヴァリスII

●アクション　●日本テレネット

先月の8位からランクアップして、ついにTOP5入り。とにかくステージをクリアーすると、とびっきりのビジュアルシーンが出てくるんだから、こいつはゴキゲンだ。プロのアニメーターが作ったアニメもどきのビジュアルシーンは、見ないと絶対にソンします！　あと、防具を変えると主人公優子のコスチュームも変わっちゃうシステムも、なかなかおしゃれでよろしい。さて、肝心のアクション面なんだけど、これがけっこう難解。武器を有効に使って進んでいかないと、そうやすやすとは解けないのだ。ビジュアルシーン見たさに、頑張って進んでいってね。

5 テトリス

●パズル　●BPS

我らの『テトリス』がTOP5に返り咲きました。ROM版も限定発売されて,人気はますますうなぎ昇り！つい先日もテレビが大々的にテトリスを紹介してて、これはもう、ゲームを超えたゲームだなって感心しちゃったものです。

で、この手の単純明快なパズルって、一度はまったらどうにもこうにも抜け出せない。それに、人がプレイしてるのを見てるだけでも、ムズムズして、いてもたってもいられなくなっちゃうもんね。こういう人をテトリストって言うらしいんだけど、1億総テトリスト化も、時間の問題(!?)かもしれませんね。

読者が選ぶ TOP20

うーん、やっぱりね。『信長の野望・戦国群雄伝』がいきなり11位に初登場！　このところ異様な人気のカオスエンジェルスもお目見えしました。新勢力が加わって、これからが楽しみだね。

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	イースII	日本ファルコム	725
2	2	SUPER大戦略	マイクロキャビン	533
3	3	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	509
4	4	スナッチャー	コナミ	453
5	5	ゴーファーの野望 EPISODE II	コナミ	332
6	6	三國志	光栄	308
7	7	ハイドライド3	T&Eソフト	283
8	8	THEプロ野球 激突ペナントレース	コナミ	234
9	10	テトリス	BPS	214
10	9	信長の野望・全国版	光栄	175
11	―	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	161
12	11	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	153
13	12	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	138
14	13	マスターオブモンスターズ	システムソフト	136
15	14	ゼビウス	ナムコ	126
16	18	F-1スピリット3Dスペシャル	コナミ	114
17	15	アークス	ウルフ・チーム	112
18	16	R-TYPE	アイレム	109
19	17	ドラゴンクエストII	エニックス	96
20	―	カオスエンジェルス	アスキー	91

●9月7日現在

調査協力店リスト

北海道

ラルズプラザパソコンランド	☎011-221-8221
デービーソフト	☎011-222-1088
九十九電機札幌店	☎011-241-2299
光洋無線電機EYE'S	☎011-222-5454
パソコンショップハドソン	☎011-205-1590

東北

庄子デンキコンピュータ中央	☎022-224-5591
デンコードーDaC仙台本店	☎022-261-8111
デンコードーDaC仙台東口店	☎022-291-4744

東京

サトームセンパソコンランド	☎03-251-1464
コム MICRO COMPUTER SHINKO	☎03-251-1523
ヤマギワ　テクニカ店	☎03-253-0121
ラオックス　中央店	☎03-253-1341
第一家電ableパソコンシティ	☎03-253-4191
真光無線	☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター	☎03-251-0011
富士音響マイコンセンターRAM	☎03-255-7846
マイコンショップPULSE	☎03-255-9785
マイコンショップCSK新宿西口店	☎03-342-1901
ソフトクリエイト渋谷本店	☎03-486-6541
J&P 渋谷店	☎03-496-4141
池袋WAVE	☎03-5992-8627
J&P 八王子そごう店	☎0426-26-4141
ムラウチ八王子	☎0426-42-6211
J&P 町田店	☎0427-23-1313
まちだ東急百貨店　コンピュータショップ	☎0427-28-2371

関東

パソコンランド21太田店	☎0276-45-0721
パソコンランド21高崎店	☎0273-26-5221
パソコンランド21前橋店	☎0272-21-2721
ICコスモランド　あざみ野店	☎045-901-1901
鎌倉書店	☎0467-46-2619
多田屋サンピア店	☎0475-52-5561
西武百貨店大宮店 コンピュータフォーラム	☎048-642-0111
西武百貨店所沢店 コンピュータフォーラム	☎0429-27-3314
ボンベルタ上尾	☎048-773-8711
ラオックス志木店	☎0484-74-9041

中部

真電本店	☎025-243-6500
PiC	☎025-243-5135
三洋堂パソコンショップΣ	☎052-251-8334
カトー無線本店	☎052-264-1534
九十九電機名古屋1号店	☎052-263-1681
パソコンショップ　コムロード	☎052-263-5828
すみやパソコンアイランド	☎0542-55-8819
うつのみや片町店マイコンコーナー	☎0762-21-6136

大阪

ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店	☎06-341-2031
マイコンショップCSK	☎06-345-3351
J&P阪急三番街店	☎06-374-3311
上新電機あびこ店	☎06-607-0950
ニノミヤエレランド	☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場	☎06-633-0077
ニノミヤ別館	☎06-633-2038
J&Pテクノランド	☎06-634-1211
上新電機日本橋5ばん館	☎06-634-1151
J&Pメディアランド	☎06-634-1511
上新電機日本橋7ばん館	☎06-634-1171
上新電機日本橋3ばん館	☎06-634-1131
上新電機日本橋8ばん館	☎06-634-1181
上新電機日本橋1ばん館	☎06-634-2111
NaMUにっぽんばし	☎06-632-0351
J&P千里中央店	☎06-834-4141
上新電機泉北パンジョ店	☎0722-93-7001
ニノミヤムセン阪和店	☎0724-26-2038
上新電機きしわだ店	☎0724-37-1021
上新電機いばらき店	☎0726-32-8741
J&Pくずは店	☎0720-56-7295
J&P高槻店	☎0726-85-1212
上新電機せっつとんだ店	☎0726-93-7521
上新電機いけだ店	☎0727-51-2321

近畿

上新電機わかやま店	☎0734-25-1414
ニノミヤムセンパソコンランド和歌山店	☎0734-23-6336
J&P和歌山店	☎0734-28-1441
上新電機やぎ店	☎07442-4-1151
上新電機たわらもと店	☎07443-3-4041
J&P京都寺町店	☎075-341-3571
バレックスパソコン売場	☎078-391-7911
三宮セイデンC-SPACE	☎078-391-8171
J&P姫路店	☎0792-22-1221
上新電機にしのみや店	☎0798-71-1171

中国・四国

ダイイチ広島パソコンCITY	☎082-248-4343
紀伊国屋書店岡山店	☎0862-32-3411

九州

カホマイコンセンター	☎092-714-5155
ベストマイコン福岡店	☎092-781-7131
トキハマイコンセンター	☎0975-38-1111
ダイエー宮崎店	☎0985-51-3166

NEW SOFT

すっかり涼しくなった今日このごろ。こういう過ごしやすい季節はゆったりした気分で遊びたいものです。今月ぐらいは気分を落ち着けて、お気に入りのニューソフトを選んではいかが？

発売直前!! これが"イース"の最新情報だ!

ワンダラーズ・フロム・イース

イースⅢ

『イースⅢ』の発売もあと2週間弱と迫り、期待で胸を躍らせている読者も多いんじゃないかな？　今月のニューソフトでは、前作との違いや、美しいグラフィックを中心に情報をお伝えしちゃおう！

➡後ろから炎が襲ってくるぞ！

⬆ステータス画面は前作とほぼ同じだね。

⬆これがフェルガナ地方のマップ画面だ。

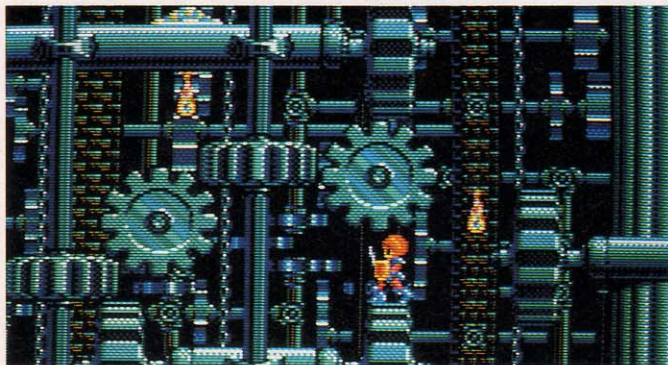
アドルがまたまた大活躍

早くもMSXユーザー話題騒然の『ワンダラーズ・フロム・イース（ホントはこれが正式タイトルだけど、長いからイースⅢに省略）』。そう、アクションRPGの傑作として名高い"イース"シリーズの最新作が、ついにMSXで発売されるのだ。当初、オリジナルのPC-8801版の画面を見たときは本当に驚いたものだった。「なぜこんなに画面が動くのか？」、そして、「はたしてMSX版でこの動きが再現できるのか？」。なにしろこのイースⅢ、ゲームとしての完成度はもとより、画面の動きがハンパじゃない。ゲーム中はかならず画面のどこかしらが動いていて、しかも多重スクロールしているという凝りよう。こんなことがMSXでできるのか？

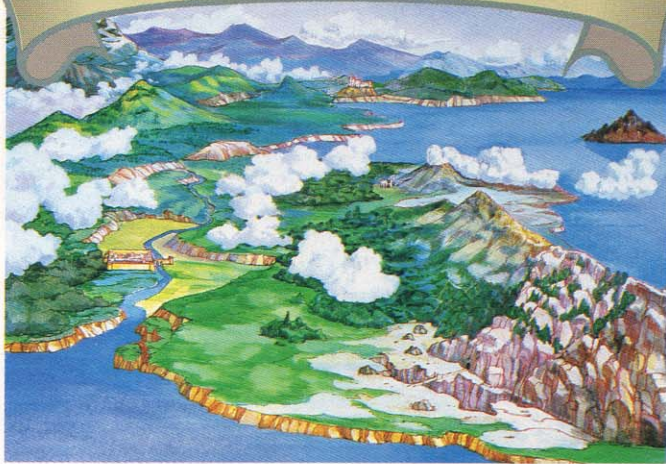
そんな心配をよそに、日本ファルコムは着々とMSX版の開発を進めていた。編集部が見せてもらった時点で、ほぼ完璧な移植がされていたのにはびっくり。なんたって、オリジナルとまったく同じデキなのである。MSXちゃん、今まで実力を疑ったりしててごめんなさい、というほどスゴイ完成度なのだ。写真を見ても信じられない人は、近くのショップのデモで確かめてみてね。

さて、気になる今回のアドルの冒険なんだけど、物語はあの"イース"の冒険から3年後の話になっている。主人公アドル・クリスティンも19歳になり、もうすっかりたくましい青年になっているぞ。

イースに平和を取り戻したあと、元盗賊のドギと一緒に旅を続けていたアドルはある日、2人は隊商の一団から妙な噂を耳にする。ドギの生まれ故郷であるフェルガナと呼ばれる地方で異変が起こっているらしいのだ。故郷を心配するドギにつきあい、フェルガナへ向かうことを決意するアドル。

そしてフェルガナ地方のレドモントの街についた2人は、街の人の話から今までおとなしかった生きものが突然狂暴になって人々に襲いかかったり、深夜街の外から気味の悪い声が聞こえてくるという話を聞かされる。さらにフェルガナ地方の城主マクガイア王の怪しげな動き、そしてガンバランという名前……。プレイするうちに、これらの謎も次第に明かされていくはずだ。期待度十分！

⬆このあたりはゲーム終盤になると行けるはず。後ろの歯車がグリングリン動いている。

MSXとは思えないほどの美しさ!!

イースⅢの舞台：フェルガナ地方

美しいフェルガナが舞台!

イースⅢの移動方法は前2作と違い、マップから行きたい場所をセレクトする方式になっている。これは、各ステージごとのアクションをより純粋に楽しんでもらおうという配慮からだ。またステージ数は全部で6つ。もちろん最初からすべてのステージに行けるわけではなく、ストーリーが進んでいくと徐々に行くことのできる場所が広がっていくというもの。とりあえず今月は4つのステージを紹介する。美しい背景を、じっくりと堪能してちょうだい！

レドモントの街

ガードナーさん。 ひさしぶりだな。
ほら、オレだよ。
10年まえ、このまちから出て行ったドギだ。

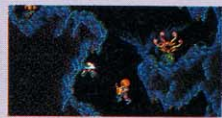
⬆街の門番、ガードナーさんはドギの古くからの知り合いらしい。

ドギの生まれ育った場所が、このレドモントの街だ。装備やアイテムをそろえたり、フェルガナ地方のさまざまな場所に出かけるときにかならず通る場所がここで、今回のアドルの冒険の拠点となる場所でもある。この街に着いたら、まず人々からいろいろな話を聞いてみること。作物が原因不明のまま枯れていって困っているといったことや、街の責任者のエドガーさんの様子が最近おかしいという話を聞くはずだ。

⬆採石場で事故が起き、中には逃げ遅れた人が……！

今度の"イース"は、ここが違う!

その1:アクション重視のサイドビュー方式を採用

イースⅢが前作から一番変わったところといえば、なんといっても上から見おろしたトップビュー方式から横スクロール型のサイドビュー方式に変更されたこと。これによってアクション性は前2作にくらべてかなり高くなっているのだ。これはゲームがイージー、ノーマル、ハードの3種類に難易度の調整ができることからもそのことがわかるだろう。たとえば敵に攻撃するにしても、ただ敵に体当たりすればいいわけではなく、剣を振り下ろすまでのタイミングをうまく考えて攻撃しなくてはならない。また、上突きやほふく前進、ジャンプなどキャラクターが多彩な動きができるのもイースⅢならではで、プレイヤーが慣れれば強力な下突きなどのハイテクニックも駆使することができる。さらにボスキャラの種類も多く、1ステージにだいたい2匹のボスが用意されているのだ。しかも、彼らはみな独特の攻撃方法を持っているから、プレイヤーも敵の攻略法を探しださなければならない。アクション派にも納得のいく作りがウレシイ。おもしろいことに、ゲームシステムがかなり変わったのに、シリーズを通して見ると、違和感があまりないんだよね。不思議。

ボスキャラも迫力!!

⬆➡⬇迫力あるイースⅢのボスたち。自分なりの攻略法を編み出そう！ 途中で危なくなったら逃げることができるのもいい。

⬆下突きで倒すのはテクがいるけど威力は抜群！

ティグレーの採石場

採石場に閉じ込められたエドガーさんを救え！

⬆レドモントの街に通じるつり橋の上を歩くアドル。遠くに見える美しい背景にうっとり。

アドルの冒険の始まりだ

アドルが最初に冒険するステージが、このティグレーの採石場だ。レドモントは採石場のおかげで成り立っている街のため、街の人々はこの地方に最近現われ始めたモンスターたちにこの採石場が襲われはしないかと心配しているのだ。

でもそんな悪い予感は当たるもので、アドルが街に着いてまもなく、モンスターに採石場が襲われてしまう。さらに町の責任者のエドガーが逃げ遅れてしまったのだ。

とうぜん正義感が人一倍強いアドルのこと、エドガーを救い出すため、アドルはモンスターがひそむ採石場に乗り込んで行くのだが……。とまあ、こんな感じで最初の冒険は始まっていくわけだ。でも敵と戦う前に、アドルの装備は街でしっかりとそろえておくこと。

⬆採石場の中には強敵がいっぱい。レベルを上げよう。

ではここで、イースⅢのアクションシーンのシステムについても話しておこう。アドルのヒットポイントは敵が襲ってこない各ステージの最初の入り口か、街に行かないと自然に回復しないようになっている。それ以外の場所でヒットポイントを失うと、薬草や特殊なアイテムを使わないかぎり回復しないようになっているのだ。でもこのあたり、わざわざ宿屋でお金をはらって回復するという面倒さがないのは親切設計のイースシリーズらしいよね。

そして最後に気になるアクションシーンについてだけど、これはもうプレイヤーがアドルをどれだけ操れるかにかかっている。横スクロール制になったおかげで前作にくらべてマップが単純になっているかわりに、ある程度のテクがないと行けない場所が増えている。たとえば、岩場の一番上からジャンプしないと目的の場所に行けなかったりするのだ。アクション性がかなり重視されているわけだ。

その2：驚異の多重スクロール！

今までのMSXのソフトで多重スクロールしているものというのは、だいたい2重スクロールまでのものが多かった。というより、それ以上のスクロールができたとしてもコンピュータに負担が多すぎて、現実的にゲームにならないのでは？　と思われていたフシがあったのだ。しかし、ファルコムの技術陣はそのあたりをいとも簡単にクリアーしてしまった。ゲーム中ほとんどのシーンで画面が多重スクロール（2重～4重スクロール）しているのには、ただただビックリ。

⬆この画面だけで4重スクロールしている。信じる？

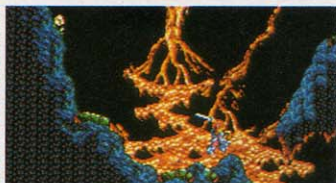
その3：見事な演出効果！

スポット処理

イースシリーズの特徴のひとつにストーリー重視のシナリオ、そしてそれを見せるためのイベントの豊富さが挙げられる。今度のイースⅢではこれらをさらにドラマチックに見せるため、多重スクロールなどで見せた高い技術力が効果的な演出として使われているのだ。たとえばイースⅠで話題になったスポット処理を横スクロールのイースⅢではスポットライト処理にして暗闇の中の緊迫感を出したり、塔を登っていくときに画面が回り込むように動いたりするのだ。

⬆イースⅢはイベントの演出も凝っているのが特徴だ。

イルバーンズの遺跡

フェルガナ地方のうっそうとしげった森にある古代遺跡、それがイルバーンズだ。遺跡の中には何が待ち受けているのか。原始時代を思わせる火山地帯が迫力。

エルダーム山脈

万年雪におおわれた険しい山脈地帯。山を登っていくときにバックで流れる雲が壮大で美しい。山中には1人の隠者が住んでいるといわれているが……。

バレスタイン城

湖のほとりにある美しいバレスタイン城。城内には美しい中庭や時計塔があるのだが、中は侵入者を防ぐためあちこちにさまざまな仕掛けがされているらしい。

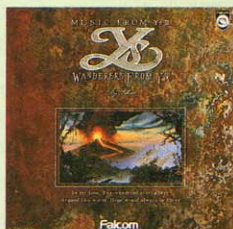
発売まであと少しだよ

発売直前ということでゲームの内容は具体的にふれなかったけど、このイースⅢの本当にすごいところは、多重スクロールとかそういう技術面だけではなく、ストーリーの展開のおもしろさをまず第一に作られていることなんだよね。

また、前作でフィーナやレアがいたように、今回の冒険にもヒロインが登場する。その彼女の名前は、エレナ。ドギが街を出ていったときはまだほんの子供だったけど、今では美しい少女になっているという。このエレナがストーリーにどう関係していくのかはまだナイショだけど、そんな話も来月ではしっかりと紹介したい。とにかく、アドルの活躍に期待しよう！

アクションロールプレイング
■日本ファルコム
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■10月20日発売
■価格8,700円[税別]

MSX版『ワンダラーズ・フロム・イース』発売記念 ディスクケース 下じき プレゼント！

MUSIC FROM YSⅢ WANDERERS FROM YS

10月20日に発売されるMSX版イースⅢの後を追うように、イースⅢのサントラCDがおなじみファルコムレーベルから発売されるぞ。作曲、編曲はファルコムのサウンドチーム、J.D.Kが担当。全26曲の迫力のサウンドが魅力だ。キングレコード、2,843円[税別]

MUSIC FROM YSⅢ SUPER ARRANGE VERSION

オリジナル版と同時発売されるのが、このスペシャルアレンジバージョン。おなじみ難波弘之氏をアレンジャーに迎え、さまざまなジャンルの音楽を網羅したアルバムに仕上がっているのだ。豪華なメンバーからも目が離せません。キングレコード、2,843円[税別]

⬆ディスクケースは2種類あるのです。

⬆リリアもちょっと大人になりました？

お待ちかねのイースⅢグッズがついに出るぞ！　まず、3.5インチのフロッピーが4枚入る特製ディスクケース(シックなタイトル、コミカルなイラストの2種類)。そして、イースⅡのヒロインのリリアが写ったイースの下じきの2つだ。

今回ファルコムからディスクケース10個、下じき5枚をプレゼントしてくれることになったから、どちらが欲しいのかを明記して(ディスクケースはタイトルかイラストのどちらか)、官製はがきで下の宛て先に11月8日までに応募してください。イラストも大歓迎！

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー MSXマガジン編集部
当たるといいなイースⅢちゃん係

新しい積み方も加わって、『上海Ⅱ』がやってきた!

上海Ⅱ

全国に続出してしまった『上海』の中毒患者たち。彼らが完治する前に、さらに強力な中毒性を持つ、『上海Ⅱ』がお目見えしてしまった！　うわあ！

ルールはそのままだ!

見た目には地味で、いきなり人気が出るというよりも、じわじわと広まり、結局のところ長期にわたる大ヒットとなるという、まるで演歌のような展開を見せてくれた『上海』。あれからどのくらいの月日が過ぎたことだろう。え、約2年？　そうか、そんなになりますか。ここに、さらにパワーアップした『上海Ⅱ』の発売決定をお知らせできることを、たいへん嬉しく思っているのである。

さて、まずは新しい要素として何が加わったかを説明しよう。とにかく編集部内でも、実際にソフトが手元に届くまでの間にいろいろな憶測が飛び交っていた。変わるったって、グラフィックがキレイになるとかファイルが変わるだけじゃないか、いや、クリアーした際に出る竜が踊るんじゃないか、などと勝手なことを言いながら、心の底は期待でいっぱいだったのだ。もちろん竜は踊らないけれど、新しいファイルはたくさん用意されている。それに、なんといっても『上海』のときの牌の積み方のほかに5種類の新しい積み方が登場したのだ。それぞれクリアーするためのコツが違うので、いつどれをプレイしてもとっても新鮮！

新しい積み方があるとはいえ、ルールはまったく同じ。とにかく山積みにされた麻雀牌から、上や左右に牌がない同種類の牌を、2つ1組で取り除いていく。すべての牌を取り除けばクリアー！　上に牌が乗っているのは一目瞭然だから間違えることはないと思うけど、左右に牌があるかどうかは注意が必要だね。半分でも重なっていれば取ることはできないのだ。

もちろんプレイヤーが困ったときのためにHELP機能もついている。すでに取ってしまった牌を戻したり、その時点で取れるすべての牌を教えてくれる。一からやり直したければ、それも可能。そこまで意地になる人なんてい……るんだなあ、これがまた。

麻雀牌を使ったゲームだし、グラフィックだって中国的ではあるけれど、作者は中国ではなくアメリカの人。一般に複雑な操作を好まないアメリカ人らしく、ルールも簡単だし、ああ、これだから中毒患者が続出するってわけだ。

⬆タイトル画面が全体に明かるくなった。龍もちょっとコミカルだしね。

マウスやジョイスティックだけでもプレイできるので、操作性の点でも満足がいく。まばたきもせず、ひたすらディスプレイをにらんでプレイすることになるので、操作性が悪いと集中できなくなるもんね。場合によっては、先の先まで読んでから牌を取っていくことだってあるのだから、集中力は必要。集中力が散漫な人は、これで集中力を養おう。

当然ありますHELP機能

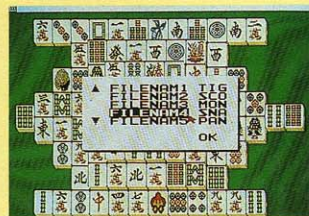
ゲーム中、なにかとプレイヤーを助けてくれるHELP機能。できればあまり頼らずにプレイしたいけれど、どうしても使ってしまう。

別の組み合わせで取ったほうがよかったみたい……なんて、途中で後悔したときは戻りたいところまで取った牌を戻すことができる。

ああ、気のせいかもう取れる牌がないような、いや、そんなハズはない。そういうときは、残りの牌の中で今すぐに取れる牌の組み合わせをすべて表示してくれる。よかったね、HELP機能があって。

⬆ちょっと、待った！　ほかにもっと有意義な取り方を発見してしまった。

⬆もし、もう取れる牌がない場合、つまりそれはゲームオーバーってこと。

このFILEでは、あらかじめ用意されている、決まった配列のパターンを楽しむことができる。いつでも同じパターンをプレイすることができるし、ここに用意されたパターンをすべてクリアーすることを目的とする人もいるのでは？

パターンは6種類だ!!

今回の楽しみは、なんといっても牌の積み方にバリエーションがあるということ。見慣れない積み方ばかりなので、目が慣れるまでは、どの牌が取れるのかを見定めるまでに時間がかかるかもしれないね。そこがまた新鮮で楽しかったりもするのだが。

積み方のパターンは全部で6種類で、それぞれに動物の名前がついている。きっとその動物に似た積み方をしているに違いない、と思いそうだが、実際に見てみると、あれれ……。いや、目を凝らして見れば蠍や猿が見えるハズだ！

TIGER

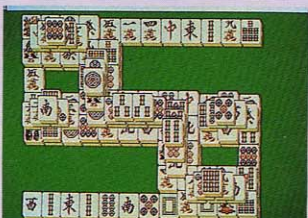
卍型に似た形の上に積み上がったこのパターン。2つの牌にまたがって位置する牌がとても多いので注意が必要。後回しにしてもいい牌を見極めておこう。

SCORPION

このパターンは、一番高い位置に置かれた牌と左右を固めている牌から崩すことが基本となりそう。昔から『上海』をプレイしていた人ならすぐに慣れれるんじゃないかな。

MONKEY

ほーら、どこから見てもMONKEYでしょ、と言いたいのはやまやまだが、どうやって見ればこれが猿になるのだろうか。斜めに並んだ牌が取りにくいのであった。

SNAKE

これだけはネーミングの意味が読み取ることが可能なパターンだね。ちゃんと蛇に見えるでしょ。最初から取れる牌がとても少ないので悩まないですむけれど、先読みが必要。

PANTHER

鉄アレイに見えなくもないが、これはれっきとしたPANTHERなのだそうだ。これもやたらと頭を使うパターンで、最初から見えている牌が最後まで取れない、なんてこともある。

DRAGON

おお、懐かしのDRAGON、これこそ『上海』の基本形なのだよ。みんなこれで『上海』の中毒患者になった記憶があるでしょう。昔を思い出してプレイしてみては？

クリアーすれば竜が登場

上記で紹介してあるのが、この『上海Ⅱ』で用意されている6つのパターン。最後のDRAGONは、もうお馴染みのパターンだが、後の5つは新しく登場したもの。見たこともない積み方ばかりだが、プレイしてみるとそれぞれ違ったおもしろさを持っている。慣れるまではコツがわからず、HELP機能にお世話になることも多い。でもルールはそのままだから、同じパターンを2、3度プレイすれば自分なりにコツをのみ込むことができるようになるハズだ。

それぞれのパターンにつけられた動物の名前の由来がいまいちはっきりしないが、恐らくそのパターンから連想される動物の名前なのだろう。クリアーしたときに、その動物が画面上に登場する、なんてことは決してない。クリアーしたときに猿や蛇が出てきて〝天晴〞と言われたら、ぎょっとしちゃうもんね。考えたくないなあ。

というわけで、無事クリアした暁には、従来通り竜が登場する。当然〝天晴〞のメッセージも現われるのでお楽しみに。

あ、そうそう、次の牌を取るまでの持ち時間が決められているキャンペーン・モードでは、クリアーするとそのつど異なった竜が現われるのだ。時間をせかされて落ち着かない気もするけれど、慣れてきたらぜひとも挑戦してほしい。かなりす速い判断力が必要となるから、難易度は高いけれど、その分、竜が誉め称えてくれるから、それを励みにプレイしてね。

すでに編集部内でも『上海Ⅱ』の新たな中毒患者が現われそうな兆候が見え始めている。結局、簡単なルールと豊富なパターンがこのゲームの最大の魅力ってことになる。麻雀牌を使いながらも麻雀とは関係もないこの『上海Ⅱ』は必見、いや必プレイだ。

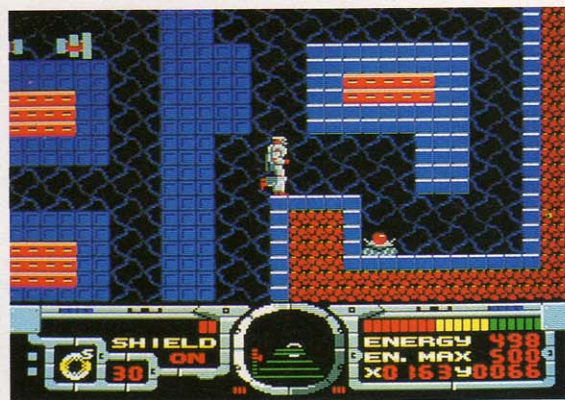
パズル
■システムソフト
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■10月上旬発売予定
■価格6,800円［税別］

ステージ2まで大公開！

ファイアーホーク

THEXDER THE SECOND CONTACT

⬆迷路のように入り組んだネディアムの内部。その奥にはいったい何が！

お待たせいたしました！　『ファイアーホーク』の最新情報でーす。今月はステージ2までいっきに公開してしまうぞ。さらに、新兵器ファイアーホークのスペックと武装も完全紹介だ!!

ファイアーホーク出撃

このゲームをニューソフトで扱うのも、これが3回目。発売まであと1ヵ月もないので、今回は超詳しいバックストーリーを載せることにしよう。これを読んで、このゲームの世界にのめり込んでちょーだいね。

宇宙暦0089年、地球人類による宇宙開発は太陽系全域へと拡がりつつあった。すでに地球の自然環境はパンク寸前、エネルギー不足も深刻な状況になって来ていたのだ。そのような状況の中、統合宇宙開発機構が創設され、旧国連宇宙軍の装備と人材を使った、宇宙開発が開始されたのである。

そして、宇宙開発を促進する汎用性の高い作業機として開発されたのが、ハイパーデュアルアーマー、テグザーである。

このテグザーは、状況に合わせて飛行形態とロボット形態に変形が可能。さらに、宇宙塵との衝突を防ぐための自動照準レーザー砲、物質の衝突から機体を守るシールドシステムが装備された。また、パワージェネレーターに燃料補給の必要がない、光粒子変換装置が使用されているなど、非常にすばらしい性能を持っていたのである。

だが、テグザー完成の喜びも束の間、兵器開発艦レイピナに予期せぬ不運が訪れたのだ。天王星軌道付近を航行中、未知の小惑星の発する磁場に捕らえられ、脱出不能に陥ったのである。再三のミサイル攻撃も効果は薄く、最後の望みをかけ、完成したばかりのテグザーによる攻撃が敢行されたのであった。

その結果、レイピナは脱出に成功した。が、テグザーは帰還せず、搭乗したアーサー大尉も行方不明となってしまった。そのうえ、船の大部分が破損し、テグザーの開発データのすべてが失われるという最悪の事態になってしまったのである。その後、小惑星はネディアムと名付けられた。が、事後の調査では、このような小惑星の存在は発見されなかったのである。

その数年後、あのネディアム事件を教訓にし、新しく開発された機体がテグザーII、ファイアーホークである。サイズはテグザーの4倍。武装も強化された。

そんなおり、あのネディアムが再び姿を現わしたのである。しか

これがファイアーホークのすべてだ！

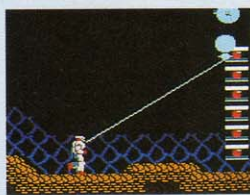
新しく開発されたファイアーホークは、テグザーよりはるかに優れた性能を持っている。サイズは4倍も大きくなり、自力で大気圏突破も可能。武装もさらに強化された。では、その新しい兵器を紹介しよう。

DATA　プレーンフォーム

全長	21メートル
全幅	14メートル
全高	6メートル
重量	30トン
最大加速	8G
航続距離	約80万キロ

ヒューマノイドフォーム

全長	6メートル
全幅	8メートル
全高	15メートル
最大速度	時速42キロ

標準装備

自動照準レーザー

コンピュータが自動的に照準をセットしてくれるから、搭乗者はただトリガーを引きさえすればいい。ただし、自動照準なのはヒューマノイド形態のときだけなのだ。

ミサイル

近くにいる敵をロックオンし、その敵に向かって飛んでいく高機動誘導ミサイルである。レーザーより強力であるが、弾数に制限があるので、あまり乱用はできない。

シールド

周囲に電磁シールドを発生させ、侵入してきた物体を破壊する。しかし、エネルギーの消耗が激しいので、よっぽど危険なシーン以外は使わないほうがいいだろう。

オプション兵器

ファイアーホークは次のような4種類のオプション兵器が使用できる。敵を電子的に自機を感知できなくし、攻撃を停止させるECM。超低温で敵を凍りつかせ動きを止めてしまうストッパー。画面上のザコキャラを全滅させるフラッシャー。広範囲に燃焼し、敵を焼きつくすナパーム爆弾。これらはネディアム内部に配置されているオプションキャリアの中に格納されていて、必要に応じて取り出して使用することが可能だ。

STAGE1 ネディアムの入り口を探せ!

ネディアムの破壊指令を受けたファイアーホーク部隊は、ネディアム地表上で敵に遭遇、交戦し、大半がそこで敗れ去ってしまった。残るはジョシュアの乗ったファイアーホーク1機のみ。だが、ここであきらめるわけにはいかない。この作戦には、地球の運命がかかっているのだから……。

ステージ1は、ネディアムの地表から内部へ侵入する面だ。ジョシュアが到着したときには、すでに激しい戦闘が行なわれた後で、敵の戦力も相当に弱まっている。小手調べ、といった感じかな。ボスは巨大なバイオ要塞。こいつが奥に通じる入り口を塞いでいる。破壊して内部に突入だ!

バイオ要塞だ!!

⬇出たー、大型バイオ要塞だ! こいつは手ごわいぞ。

⬅ストッパーで動きを止めて戦え!

ネディアム内部へ!

⬆ファイアーホークは、さらに奥へと突き進む!

⬆至るところにファイアーホークの残骸が転がっている。

⬇ここが地下への入り口だ。さすがに守りが堅い!

⬆ザコに関わっているヒマはない。急げ急ぐのだ。

⬇➡オプション兵器を発見! 回収します。

オプション発見!!

も、その軌道は地球に向かっている! このままでは地球との衝突は免れない。これを回避する方法はひとつ、ネディアム破壊のみ! 次々と発進するファイアーホーク部隊。そのパイロットの中には、行方不明のアーサー大尉の婚約者、ジョシュアの姿があった……。

シューティング
- ゲームアーツ
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 11月2日発売
- 価格7,800円[税別]

STAGE2 ネディアム内に再突入だ!

無事、ネディアム内に侵入したジョシュアが見たものは、明らかに人工的に作られた建造物の内部であった。「この中のどこかで、きっとあの人が……。キャッ、しまった!」、背後から忍び寄ってきた敵の攻撃を受け、ジョシュアは我に返った。戦場で一瞬でも気を抜けば、それは直接現実の死へとつながっていく。振り返りざまにレーザーを連射し敵を撃滅したジョシュアは、愛する人の思い出を心の底にしまい、迷宮の奥へと突き進んで行った。

ステージ2は、『テグザー』の1面と同じ場所から始まる。前作をやったことのある人には、とても懐かしい感じがするだろう。懐旧の思いでしばし進んでいくと、突然壁が崩れていて、そこからは未知の洞窟へと進路が変わるのだ。なかなか、こころにくい演出だよね。やるじゃん。

⬇敵の配置もまったく同じなのがうれしい。

⬇おや、こんな所に崖があるぞ。降りてみるかな。

⬆どこかでみたようなシーンだなあ。

⬅飛行形態で狭い洞窟を強行突破せよ!

ここはテグザーの1面!?

ファイアーホークのエネルギー源は!?

ファイアーホークには、テグザーと同じような光粒子変換装置が組み込まれている。だから、陽あたりのいいところでじっとしていれば、エネルギーを回復することができるのだ。が、ネディアム内には太陽の光は届かない。そこで、エネルギー回復には特定の敵が爆発時に発する光を使用することになる。左の写真は、その特定の敵の一部だ。必ず破壊しよう。

⬅洞窟の内部は迷路のように入り組んでいる。

➡弾を連射してくる砲台も登場。硬い!

巨大キャラだー!!

⬆こいつが2面のボスキャラだ。こんなデカいのに、むちゃくちゃ動きが速い!

BURAI
ブライ

オープニングの長さに比例して、ゲーム自体の長さもなかなかのもの。しかし、壮大な内容を伴なった長さなので、飽きがこないまま楽しめるってわけだ。

➡この三銃士は光の御子を安全な場所へ連れて逃げる途中、敵の手によって殺されてしまう。

第1部は勇者の物語だ

先月号でも紹介したように、この『ブライ』は、闇の神帝ダールが力を与えている皇帝ビドー、および彼の率いる七獣将と、光の神帝リスクを守る定めを持つ八玉の戦士との、熱く長い戦いの物語。上巻のストーリーは第1部と第2部に分かれている。

各自バラバラの地にいた八玉の戦士が、光の御子の待つソルテガの港に集結するまでのストーリーが収められているのが第1部。戦士ひとりひとりが異なる事情を持つため、7つの小さな物語で構成されるわけである。

8人の中には、ソルテガの港への旅よりも、個人的に重要な目的を優先しようとする者もいる。たとえば、父が危篤で生家に戻ろうとするリーザズ族のロマール・セバスチャン7世。そして、両親の仇討ちを目的とするゴンザとマイマイのプロット兄妹などが旅を始めるようになるまでには、ある大きな出来事が起きるのである。

特殊な能力を持つ者もいる。幼なじみを捜して、旅を続けていたリリアン・ランスロットは、針術によって相手の体を自由に操ることができる。虚弱なクーク・ロー・タムは念術師の一家に生まれながら念術が使えないが、動物たちととても仲がよい。彼はやがて重要な役割を果たすことになる。予知能力を持つのはマイマイ・プロット。なぜか主人公であるザン・ハヤテには、これといった特殊な能力がない。

とにかく強いといったら幻左京である。竜の神帝というくらいだから、その力は人間をはるかに超え、リスクやダールと同じレベルなのだ。ほとんど無敵に近い。

性格に問題アリは占い師のアレック・ヘストン。オープニングでは、水晶玉を使って自分以外の7人の勇者の居場所を映し出し、しかもそれを敵に見せてしまうという無茶なことをして、プレイヤーまでをも驚かせてくれる。そのせいで敵を作ることもある。

この8人に用意された7つのエピソード、誰のものから始めるかは、プレイヤーの自由。これだけでもずいぶんと贅沢な作りだが、これを終えてやっとこの8人でのパーティーが組めるのだ。

ロールプレイング
■リバーヒルソフト
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■12月下旬発売予定
■価格8,800円[税別]

アレック・ヘストン

紫玉を持っている占い師の長老。遠くで起きている情景を、水晶玉に映し出すことができる。オープニングではビドー軍の仲間、マントスと共に登場するが、やがて八玉の戦士となる。

ザン・ハヤテ

冒頭では反乱者最高刑務所に入れられている主人公で、青玉を持つ。八玉の戦士に任命されたことを知り、壁につながれた鎖を引きちぎって脱出する。特別な能力はないが、引きちぎった壁の岩を武器にするというとんでもないやつ。

リリアン・ランスロット

紅玉を持つ彼女が得意とするのは針術。この針術では怪我を治したり、敵をしびれさせたり、ウソが言えないようにすることができる。これは強力なので、彼女を騙すことはできない。

幻 左京

白玉を持ち、いつも金竜、銀竜を引き連れている。人間の姿をしているが、じつは竜の一族の頭領で、氷竜の化身なのだ。本来、天界に身をおく、つまり不死なのでとにかく強い。

グラフィック恐竜現わる!

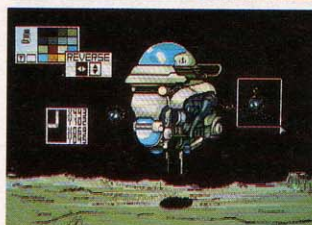
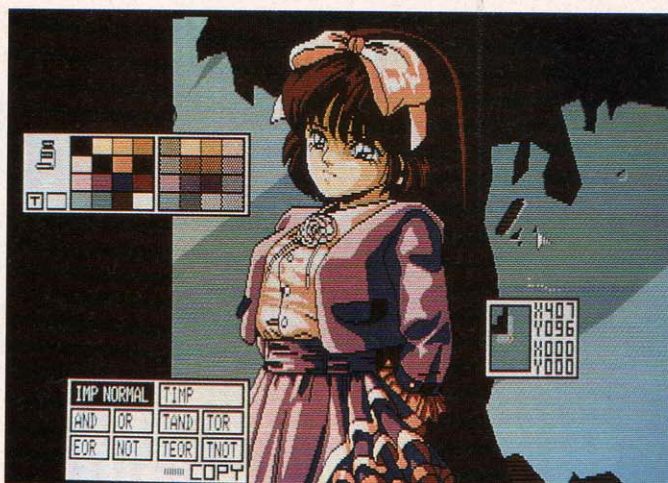
グラフサウルス

ゲームのほかにツール関係のソフトにも力を入れているビッツーの新作は『グラフサウルス』。使いやすさと充実した機能が満載のグラフィックツールだ。

本格派にはうってつけ

MSXを買った人って、きっとゲームもできて、なおかつなにかできるから買ったんじゃないかな。で、人によってそのなにかがプログラムだったり音楽だったりするわけ。でも、やっぱり最初のうちはMSXのことについてわかんないし、どうしてもゲーム三昧になってしまいがちだよね。おまけに音楽なり、絵を描くなりしようとしても、あんまり使いやすいツールがない。だから、知らないうちにそんな"創作意欲"も薄れてしまうのが実情なんじゃないのかな？

とくに絵を描くとなると、マウスの操作性とか色数とか、いろんな問題点があって、どうも思いどおりの絵が描けない！　なんてことがあるんだよね。そこで、この『グラフサウルス』だ。このグラフィックツールはとにかく使いやすさを重視している。マルチウインドーを採用した各種コマンドやマウスの優れた操作性はもとより、全体的なスピードもかなり速い。基本的な操作もすべてアイコンで行なうので見てわかりやすい。なかには恐竜の形をしたアイコン、なんていうのもあるぞ。

このソフトは256ドット×212ドットの16色モードのほか、512ドット×212ドットの16色モード、そして256ドット×212ドットの256色モードの3種類のモードをサポートしている。このページの画面写真を見てもらうとわかるだろうけど、こんなに本格的なグラフィックを描くこともできるのだ。もちろん、多少の絵心が必要だけどね。

⬆こんなメカメカしたグラフィックもキミの腕しだいでバンバン描けるのだ。

⬆16色で描いたとは思えない、とてもイロッぽいお姉さん。技量の見せどころだ。

このソフトは基本的に絵を描く機能しか付いていないが、このソフトをさらにパワーアップさせた『ワークスグラフサウルス』が11月に発売される。これはグラフサウルスのすべての機能のほかにパターンエディタ、アニメモード、スプライトエディタ、自然画モードがプラスされている超本格的なグラフィックツールだ。もちろんワークスグラフサウルスは16,800円と高くなっている。ただ絵を描きたいという人はグラフサウルス、スプライトのパターンも自分で作りたいという人はワークスグラフサウルスと、用途に応じて買うといいみたいだね。

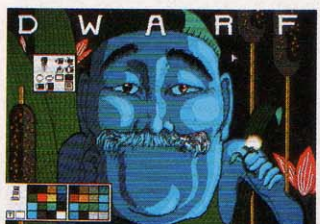
なるほど、の使いやすさ

もうこれ以上の機能はない、というような豊富な機能がウリのこのツール。それもそのはず、じつはビッツーのソフトのグラフィック開発用ツールを土台にして作られたものなのだ。どおりで使い勝手がいいと思いましたよ。

以前、ビッツーの取材にうかがったとき、グラフィック担当の人が、なにやらディスプレイに向かってチロチロと作業をしていたのです。そのときのツールは、関係者でないとわからないようなアイコン（仮面ライダーみたいなのもありましたが……）がズラッとにぎやかにならんだ不思議なものだったのです。そのとき、「こんな使いやすいグラフィックツールが出てくれないかなあ」などと思っていたんですけど。まさか、改良を重ねて発売してくれるとは！

『首斬り館』やこのページの写真を見てもわかるように、グラフィックはビッツーのソフトのウリのひとつ。そのウリのもとを発売してくれるというのだから、うれしいですよね。プロも使っているこのツールで、キミもMSXでイカした絵を描いてみてはどうかな？

⬆新作のロゴも、ほら！　このとおり。

⬆アニメーション用のパターンですね。

⬆優れた機能が盛りだくさん。さーて、キミは使いこなすことができるかな？

アプリケーション
■ビッツー
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■10月下旬発売予定
■価格9,800円[税別]

いまだかつてない壮大なスケール！

銀河英雄伝説

田中芳樹原作の人気長編小説『銀河英雄伝説』が、シミュレーションゲームになって登場する。銀河系を全面的に支配するのが目標と、スケールは壮大だ。

銀河系の支配を目指せ

『銀河英雄伝説』の原作は、劇場アニメ化されたり漫画やビデオアニメにもなっている人気SF小説だ。銀河系を舞台に、ふたりの英雄の壮絶な戦いが展開されていく。

銀河系の全面支配をかけて戦うのは、弱冠20歳の若き天才ラインハルト・フォン・ミューゼル率いる銀河帝国軍と、不敗の魔術師と呼ばれるヤン・ウェンリー率いる自由惑星同盟。キミは、ラインハルトとなって銀河帝国軍を指揮し、ヤンに勝つことを目標にゲームを進めていくのだ。

ゲームは５つのシナリオで構成されていて、敵を全滅させるか惑星をすべて占領できれば帝国軍の勝ちとなる。逆に、全滅させられるか全部の惑星を占領されると負けとなってしまう。また、勝利条件が別に定められていて、戦闘で敵に与えたダメージが1,000点以上ないと全面的勝利とはならない。

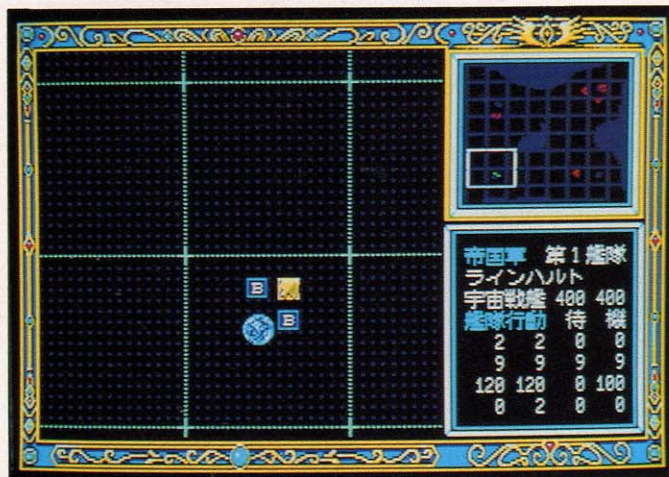
さて、このゲームの最大の特徴は、アニメーションで繰り広げられる戦闘シーンだ。宇宙を舞台に、豊富なアニメーションで戦闘の様子が表現され、臨場感もたっぷり。さらにその宇宙空間の感覚を表現するために、ヘックス画面は採用されていない。艦隊の移動はドット刻みに行なうことができ、どんなに遠いところでもあらかじめ移動場所を指定することが可能だ。また、コンピュータが１ターンごとに移動できる距離を計算し、目的地まで進めてくれるという便利なシステムも導入されている。

ただし、敵の艦隊がどこにいるのかは接近してみないとわからない仕組みになっているので、常に敵の動きを読みながら進めていかなければならない。指揮官になるのもなかなかたいへんなのだ。

シミュレーション
- ボーステック
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 10月下旬発売予定
- 価格8,800円

戦闘シーンも大迫力!!

⬆豊富なアニメーションで表現されるから、宇宙さながらの迫力が楽しめる。

⬆画面中央の棒グラフで両軍の戦力が表示される。黒い部分が失った戦力だ。

シナリオは全部で5種類

ゲームには、ヴァンフリートの戦い、ティアマト星系の戦い、アスターテ星域の戦い、アムリッツァの戦い、イゼルローン要塞の奪還の５つのシナリオが用意されている。

各シナリオとも、すべての惑星を占領するか、または同盟軍の提督部隊を全滅させれば勝ち。つまり、ゲーム終了となるのだ。

ヴァンフリートの戦い

⬆このシナリオには惑星が４つある。そのうち帝国軍の占領下にあるカプチュランカで増援艦隊を召喚しよう。

ティアマト星系の戦い

⬆このシナリオも惑星は４つで、中立はアンダロープのみ。敵よりも早くアンダロープを占領するのがポイントだ。

アスターテ星域の戦い

⬆惑星が３つあり、そのうち２つが同盟軍の占領するシナリオだ。３つの星の中央に障害物があってかなり難しい。

アムリッツァの戦い

⬆惑星の数が一番多いのがこのシナリオ。なんと５つもある。そのうち３つが中立なのでそこから占領していこう。

イゼルローン要塞の奪還

⬆最後のシナリオには惑星が２つ。マップもただ広いだけの単純なものだが、それがさらに難しさを増しているのだ。

どれから見ようか迷っちゃう!!

ディスクステーション 第7号

月刊化が決定してうれしいな、の『ディスクステーション』第7号だ。お待ちかねの『ブラスターバーン』もついに入って、これまたうれしいな。

⬆運動会の季節だね。女の子の体操服姿がまぶしーいのだ。うへへへへへっ。

気になる情報が満載!

11月8日発売のクリスマス号を最後にスペシャル号がなくなり、月刊化されることが決定したディスクステーション。今月は第7号の内容を紹介するぞ。

まず、期待の大きい2本のシューティングゲームのデモ画面。コンパイルの『アレスタ2』と、ゲームアーツの『ファイアーホーク テグザー2』だ。発売はどちらも11月。それまで待てないキミも、しばらくこれでがまんするのだ。

第6号で人魚姫を見せてくれたBGVは、今回は高層ビルが建ち並ぶ都会の風景。いなかに住んでいるキミも、都会の夜を満喫してね。

ばかばかしい内容だと思いながらも、ついつい楽しんじゃうデフォルメキッズもあいかわらず笑わせてくれるぞ。今回は『ミスターポックを探せ!』だ。16×8に区切られたスクエアのどこかに隠れているミスターポックを、探知機で探すというゲーム。不気味な顔が次々に出てきて、おかしいやら気持ち悪いやらでもうたいへん。

ところで第6号に掲載される予定が、容量の関係で入らなかったブラスターバーン。いったいいつになったら遊べるんだーっと待ちかねている人も多いと思うが、今度こそ入っているから安心してね。

サムは休載!?

⬆ファイアーホークの開発が忙しくて、今回のサムはお休み。残念だなあ!

気になるゲームのデモ画面

アレスタ2

⬆コンパイルの自信に満ちたシューティングゲーム、アレスタ2が見られるぞ。

ファイアーホーク

⬆ご存じ、ゲームアーツのテグザー2。デモ画面だけでなく、早く遊んでみたい。

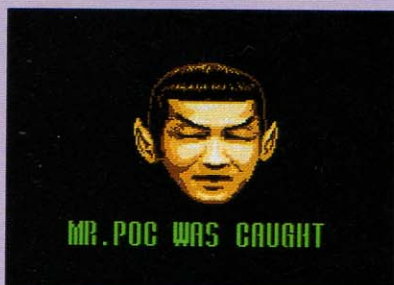
都会の夜をあなたに

秋の夜長には、ぼんやり夜景を眺めてロマンチックにきめたいね。窓からきれいな夜景が見えるの、という人はいいけれど、それが不可能なキミには、これ。時間で空の明かるさも変わっていくのだ。

お待たせ! ブラスターバーンだよ

⬅期待どおり、とってもエキサイトしちゃうシューティングゲームだ。

みんなが首を長ーくして待っていたブラスターバーンが、やっと登場するのだ。地球暦2822年。ゴースによる侵略から地球を守るために開発されたガーディックⅡは今、発進した。操縦するのは、もちろんキミだ!

デフォルメキッズ ミスターポックを探せ!!

⬅スクエア上にはワルイ宇宙人というヘンなやつも隠れているのだ。

まず、手持ちの探知機をスクエア上に置く。そのときミスターポックとのX軸かY軸が合えば探知機が反応するので、それを探知機の数だけくりかえし、みごとミスターポックを発見できれば勝ち。ね、簡単でしょ?

アプリケーション
- ■コンパイル
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■10月6日発売
- ■価格1,940円[税別]

超高速スクロールシューティング

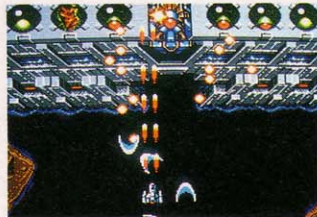
アレスタ2

全国1000万人のシューティング愛好家のみなさん、お待たせいたしました。あの『アレスタ』が、前作よりさらにパワーアップして帰って来たのです！

前作よりパワーアップ

早く出ないかと期待していた人も多いことだろう。そう、優れたシューティングゲームで定評のあるコンパイルが、長い沈黙を破り、ついに新しいシューティングを発表したのだ！ そのゲームの名は『アレスタ2』。言うまでもなく『アレスタ』の続編だ。でも、続編と言ったって、そんじょそこらの続編とはわけが違う。あのコンパイルが作るのだから、前作とは比べ物にならないほどパワーアップしているに決まってる。その証拠に画面写真を見てくれ。どーだい、むちゃくちゃきれいだろう。背景ひとつ取ったって、手を抜かずに細かいところまできちんと書き込まれている。デパートにはたれ幕が掛かっているし、牧場にはちゃんと牛がいる。数えるときりがないが、とにかく、こんなに書き込んで、体壊さないのかな？ と心配になるくらい緻密できれいなグラフィックだ。

さて、はやばやと購入の決意を決めてお金の工面を考えている人も中にはいるだろうが、まあ、もうちょっと話を聞いてくれ。『アレスタ2』では、自機の武器も強化された。自機の特殊ウエポンは全部で6種類になったけど、ずっと派手になっているのがわかるだろう。フルパワーアップアイテムもあるらしいので、かなり爽快感のあるゲームになりそうだ。発売日まで首を長くして待っていてくれ！

☗前作の1面と比べてみると、今回の書き込みの凄さがよくわかると思うぞ。

☗山の中腹にそびえたつダム状大型要塞。破壊すると水が溢れ出すかもね。

☗各ステージの最終要塞はこんなにでかい！ キミはこの迫力に耐えられるだろうか!?

☗海上ステージ。下には空母や戦艦が見える。敵が発進してくるのだろうか？

シューティング
■コンパイル
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■11月下旬発売
■価格6,800円［税別］

これがアレスタ2の特殊ウエポンだぜ!!

LASER

いわゆるひとつのレーザーですな。貫通力と破壊力はあるけれども、攻撃の範囲がせまいのが欠点。ランクが高くなると、自機の周りにもエネルギーを放出するようになる。

ROUND CUTTER

カッター状の弾が自機を守るように飛び回る兵器。はじめは円運動するだけだが、ランクが高くなると8の字を描いて飛ぶようになる。うまく使えばバリアがわりになる!?

THUNDER BLAST

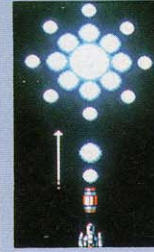
撃ち出すと、自機の少し前で停止し、その場所で近づく敵をことごとく破壊しつくす兵器だ。いかにもエネルギーのかたまりって感じで、見た目もいちばんハデだ。

HOME TRUQUER

ホーミングミサイルのような兵器で、エネルギー弾が自動的に近くの敵を追いかけて破壊する。自機はひたすら弾を避けるだけに専念できるから、初心者におすすめ。

MUG DESTROYER

弾が自機の目前で横に広がるので、広い範囲を攻撃できる兵器だ。前作でも、これとほとんど同じ武器があったよね。

GRAB BOMBER

超大型爆弾とでも言えばいいだろうか。発射してしばらくすると大爆発を起こし、爆風の中にいる敵すべてに大ダメージを与える兵器だ。当然、連射はきかないだろう。

今、伝説の光の勇者がこの地によみがえる!

ファイナルファンタジー

ファミコンで好評だった、人気ロールプレイングゲーム『ファイナルファンタジー』が、MSXに移植されることになった。キミは伝説の光の戦士になって、コーネリアの地を悪の手から奪い返すのだ。

クリスタルに導かれて

温暖な海に浮かぶ島国、コーネリア。美しいこの国に突然の異変が襲った。いたるところで狂暴なモンスターが暴れまわり、海は荒れ、大地は腐っていった。恐怖に脅える人々には、もはや祈るしか術がなかった。いにしえの伝説、〝世界が暗黒にそまりしとき、4人の光の戦士現われん〟が現実となるのを。そしてある日、4人の若者がこの地にやって来た。その手に握られた4つのクリスタルに導かれたかのように……。

と、ここまでがこのゲームのバックストーリーだ。もちろん、光の戦士というのはキミたちが操るキャラクターのこと。このキャラクターは、戦士、修道僧、盗賊、白魔術士、黒魔術士、赤魔術士の中から4人選んでパーティーを組むことができる。レベルアップしていくと、忍者や騎士といった職業にクラスチェンジすることもできるんだ。

それから、このゲームに登場するモンスターの原画を手掛けたのが、タツノコアニメで有名な天野喜孝だというのも大きな魅力だね。

☗ここは夢の都、コーネリアの町の中だ。

☗最初に入る、カオスの洞窟が見える。

ロールプレイング
- ■マイクロキャビン
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■12月発売
- ■価格未定

リアルさに対するこだわりを持ったゲーム

Xak [サーク]

人気マンガのアドベンチャーゲームで有名なマイクロキャビンが、なんと今回初めてオリジナルのRPGを作ったのだ。それが、この『サーク』だ。なかなか意気込みの感じられるゲームだぞ。

新システム搭載だ!

はるか昔、戦いの神デュエルが封印したはずの怪物、バドゥーの魂がよみがえり、平和な国ウェービスは危機に瀕していた。この事態を救えるのはデュエルの子孫であるキミだけなのだ。

とまあ、ストーリーはこのぐらいにしておいて、ゲームの説明に移ろう。このゲームはマイクロキャビンのRPG処女作。それだけに新しいものを作ってやろうという意気込みが随所に感じられる。ゲームの基本システムは、よくある見下ろし型RPGなんだけれども、細かいところにかなりこだわっているんだ。モンスターは大小あわせて50種類ぐらいいるんだけど、それぞれが異なった行動パターンを持っているらしいし、人や建物、木などのスケールが正確に描かれているのも、今までにはない試みだ。そして、従来のゲームのもっとも理不尽なポイント、建物や木の後ろ側の影の部分も自由に通行できるようになっているのだ。こいつはすごいぜ!

☗影のつきかたが自然で、美しい画面だ。

☗ビジュアルシーンもなかなかきれい。

ロールプレイング
- ■マイクロキャビン
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■12月発売
- ■価格未定

全国 新作予報

今までスポーツ関係とはほとんど無縁で、散歩とタオル体操以外にからだを動かすことのなかった私が、近ごろバッティングセンターに行くようになりました。まだ子供用の遅い球しか当たらないけど、いいの、別に野球するわけじゃないし。

こんにちは。菅沢美佐子です。いつのまにか、すっかり秋めいてしまいました。秋にはやはり、ぼんやり枯れ葉でも眺めながら恋愛関係のことでも考えていたいものですが、そうも言ってはいられないようです。新作ニュースが次々と飛び込んでまいりました。さっそく紹介していきますね。

まず、**ウルフチーム**の情報から。11月10日に『アークスⅡ』が発売されることになりました。前作同様3D構成のRPGで、アニメーションによるビジュアルシーンには目を見張るものがあります。スクロールも一層スムーズになり、前作以上に満足できると思います。

また12月16日には、そのアークスのパロディー版ともいうべきゲームが登場します。その名も『あーくしゅ』。コミカルなアドベンチャーということしかまだわかりませんが、ゲーム名から察するに、とても楽しそうな雰囲気です。

次は**スタークラフト**のニュース。10月上旬発売に向けて開発中の、『ローグ・アライアンス』の画面写真が届きました。発売はもうすぐ。楽しみですね。

⬆発売間近の『ローグ・アライアンス』。これは最初の町の様子です。キレイね。

⬆『アークスⅡ』です。左にいるのが、前作から10年経った主人公ピクトの姿。

データウエストでは、今のところ2本のゲームの発売が予定されています。1本は10月25日発売の『Misty 名探偵登場』で、これはFM TOWNS専用に制作されたアドベンチャーゲーム。MSXでも遊べるようになって、喜んでいる人も多いのではないかな。もう1本は、データウエストといったらこれ、『第4のユニット』シリーズですよね。ついに4作目が登場します。タイトルは、『第4のユニット4 ZERO』で発売日などはまだ未定だそうです。すっかりアイドルとなったブロンウィン、今度はどんな活躍ぶりをみせてくれるのかな。

次は、**ヘルツ**からのお知らせです。12月にファンタジーな雰囲気のアドベンチャーゲーム『レナム』が発売されます。戦闘シーンも組み込まれ、少しRPGっぽいものになるとか。開発中の写真が届きましたので、見てくださいね。

⬆RPGの要素を含んだアドベンチャーゲーム『レナム』は、12月発売予定です。

さて、**アスキー**では今『フリートコマンダー』の開発が進められています。以前ファミコン版で発売されたシミュレーションゲームなので、知っている人も多いかもしれませんね。発売日などは未定ですが決まり次第お知らせします。

次は、気になる**コナミ**のシューティングゲームの情報。MSXのオリジナルで、横スクロールということしかまだわかっていないのですが、必ずみんなの期待に応えてくれるようなものになることはまちがいないようです。あともう少し、待っていてくださいね。

最後に、たった今入ったばかりのニュース。**ナムコ**から『F-1 MR（仮称）』の開発中バージョンが届きました。発売日などは未定ですが、早く本格的なレースゲームを楽しみたいですね。

今月はこのへんで。また来月ね。

⬆これがぎりぎりで飛び込んできたナムコのレーシングゲーム『F-1 MR(仮称)』。

ルーンワース

T&Eソフトから『ルーンワース』というRPGが登場します。通常のRPGのように、自分で歩いて進んでいくのではなく、マップ上に表示された地域を指定して、その場所に行くというシステムです。

グラフィックがとってもキレイで、人物が建物の向こう側に入ると画面にはその影だけが残る、という凝りようなの。

ストーリーも奥が深くて、スケールは壮大。発売日はまだ未定ですが、RPGファンならずとも、これは期待しちゃいますよね。

⬆行きたい場所を指定しましょう。

⬆ね？ とっても美しい画面でしょ。

新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は9月1日現在のものです。

日付	ソフト
10月発売のソフト	
6日	●ディスクステーション7号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,940円
20日	●ワンダラーズ・フロム・イース　日本ファルコム MSX2/2DD/8,700円
25日	●Misty 名探偵登場　データウエスト MSX2/2DD/5,000円
上旬	●上海Ⅱ　システムソフト MSX2/2DD/6,800円
中旬	●グラフサウルス　BIT² MSX2/2DD/9,800円
中旬	●ROGUE ALLIANCE　スタークラフト MSX2/2DD/9,800円
中旬	●ガンシップ　マイクロプローズジャパン MSX2/2DD/価格未定
下旬	●銀河英雄伝説　ボーステック MSX2/2DD/8,800円
	●野球道　日本クリエイト/ブラザー工業(TAKERUでのみ発売) MSX2/2DD/7,700円
11月発売のソフト	
2日	●ファイアーホーク テグザー2　ゲームアーツ MSX2/2DD/7,800円
8日	●ディスクステーションスペシャルクリスマス号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/3,880円
10日	●アークスⅡ　ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円
21日	●ウルティマⅢ　ポニーキャニオン MSX2/2DD/8,800円
上旬	●神の聖都　スタジオ・パンサー MSX2、MSX2+兼用/2DD/9,800円
中旬	●プロ野球 ファミリースタジアム　ナムコ MSX2、MSX2+兼用/ROM/7,800円
下旬	●アレスタ2　コンパイル MSX2/2DD/6,800円
下旬	●シュヴァルツシルト　工画堂スタジオ MSX2/2DD/9,800円
下旬	●対局3連星　マイティ マイコン システム MSX2/2DD/14,800円
	●ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ　ビクター音楽産業 MSX2/2DD/価格未定
	●妖魔降臨　日本デクスタ MSX2/2DD/7,800円(予価)
	●ウィザードリィ2　アスキー MSX2/2DD/9,800円
	●ときめきセシル　徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/7,800円(予価)
12月発売のソフト	
8日	●ディスクステーション8号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,940円
16日	●あーくしゅ　ウルフ・チーム MSX2/2DD/6,800円
上旬	●ワークス グラフサウルス　BIT² MSX2、MSX2+兼用/2DD/16,800円
上旬	●アルバトロスⅡ　日本テレネット MSX2/2DD/8,800円
上旬	●ザ・ゴルフ コースデータ集(仮題)　パック・イン・ビデオ MSX2/2DD/価格未定
下旬	●BURAI上巻　リバーヒルソフト MSX2/2DD/8,800
	●ビバ ラスベガス　HAL研究所 MSX2/2DD/6,800円
	●ファイナルファンタジー　マイクロキャビン MSX2/2DD/価格未定
	●サーク　マイクロキャビン MSX2/2DD/価格未定
	●シューティングプロ(仮題)　グレイト MSX2/2DD/7,800円
	●気分はぱすてる♡たち　グレイト MSX2/2DD/価格未定
	●極道陣取り2　マイクロネット MSX2/2DD/価格未定
	●エストランド物語　イーストキューブ MSX2/2DD/価格未定
	●レナム　ヘルツ MSX2/2DD/価格未定
1月発売のソフト	
8日	●ディスクステーション9号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,940円
26日	●刑事大打撃Ⅱ　ファミリーソフト MSX2/2DD/7,800円
	●雪の国・クルージュ　ザイン・ソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/8,800円
発売日未定のソフト	
	●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ　ポニーキャニオン MSX2/2DD/7,500円
	●ワンダーボーイ・モンスターランド　日本デクスタ MSX2/ROM/7,800円(予価)
	●実戦でよくできる死活と手筋　マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7,800円
	●テラクレスタ　日本物産 MSX2/ROM/価格未定
	●センターコート　ナムコ MSX2/2DD/価格未定
	●ベトナム1968　スキャップトラスト MSX2/2DD/価格未定
	●火星甲殻団(仮題)　アスキー MSX2/2DD/価格未定
	●ドラゴンスピリット　ナムコ MSX2/メディア未定/価格未定
	●ワルキューレの冒険Ⅱ　ナムコ MSX2/メディア未定/価格未定
	●ロードス島戦記　ハミングバードソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/9,800円
	●ジェイルベイツ　BIT² MSX2/2DD/価格未定
	●CRESCENT moonがある　アリスソフト MSX2/2DD/5,800円
	●フリートコマンダー　アスキー MSX2/ROM/価格未定
	●ルーンワース　T&Eソフト MSX2/2DD/価格未定
	●第4のユニット4 ZERO　データウエスト MSX2/2DD/価格未定

いい子にして待っててね！

もうすぐ年末！　ってことはMSXのソフトもここぞとばかりに新発売されるはずだ。スケジュール表にもバシバシ大物がお目見えしてきました。そろそろお金の算段、始めなきゃね。

さて、Mマガの編集をしてて得したなって思うのは、もちろん発売前のゲームで遊べちゃうこと。で、いま編集部でけっこうはやってるのが『上海Ⅱ』。前作にはなかったパターンがあれこれ楽しめて、とにかく最高！　もうすぐ店頭に並びます。

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

褒めるばかりが能じゃない。こりゃいかんな、と思われるところは厳しく批判するのがこのレビューのコーナーの正直なところ。人間、やはり正直がよろしいようです。

きみの想像するJ.B.ハロルド像とは?

D.C.コネクション

アドベンチャーゲームの代表的存在であるJ.B.ハロルドシリーズ最新作"D.C.コネクション"はやっぱりハードボイルドな作品なのだった。

現在、実生活において〝ハードボイルド〟という言葉を連想させる人物って皆無に等しい。何を基準にハードボイルドと定義するかというと、そりゃもう曖昧なもの。たとえば、小説や映画の中の登場人物で、これこそハードボイルド！と言われている人物のイメージに、いかに近いか……なんてことが基準になったりする。でも、少なくとも私個人のまわりで、ハードボイルド的人生を送っている人なんてひとりもいないな、どう考えても。類が友を呼ぶならば、やはり私のまわりにいなくて正解なんだろうか。別に、それを悲しんでいるわけじゃなく、むしろ喜ばしいことだと思っているのだ。

私がイメージするハードボイルドといえば、絶対に徒党を組んだりせず、いつも一人で行動する。もちろんポーカーフェイスで、無駄口をたたいたり、バカ笑いなんて間違ってもしない。当然ギャグなんて吐いてはいけない。架空の人物として鑑賞している分には、憧れてしまうときもあるが、実際にこんなやつが側にいたら大変である。そいつがいるだけで、部屋の温度が5度は下がるに違いない。ああ、寒い。こんな人たちって、いったいどこに生存しているのだろうか?

そんなわけで、どうやら私の知っているハードボイルド野郎というのは、小説や映画、そしてJ.B.ハロルドなんかが登場する、ゲームの中だけに存在しているらしい。

J.B.ハロルドのシリーズも、この『D.C.コネクション』で3作目、アナザーストーリーを含めれば4作目になる。こういうシリーズ物にする場合、主人公にかなりの魅力がないと3～4作目で飽きがきたりする。ところが、このシリーズではそういうことがない。もう、すでに次回作を心待ちにしているくらいなのだ。

J.B.は主人公といえども、プレイヤーにとっては単なる操り人形同然。実際に聞き込みの順序やコマンドを選択するのはプレイヤーである。しかも、J.B.の姿が現われることはなく、せいぜいおまけについてくる登場人物の顔写真シールの余ったところにこっそりある、J.B.のシルエットらしきイラストから勝手に想像する程度なのだ。それにセリフもないからどんな口調なのか、まったくわからない。このまま、わかんないことだらけの人物だったら、単なる操り人形のまま、なんてことになっていたのだろう。

⬆最後に登場するのが、このムラディー。ある目的でウォルターをつけていた。

終盤はこうなる!

先月の『D.C.コネクション』の徹底解析では、第2の殺人、つまりジョージ・ヘンダソンが殺されるまでを解説した。その後、この事件はどうなっていくのだろうか。

なんといっても証拠品が山のように増える。新たに6人の人物が登場するし、犯人とまでいかなくても、何かを隠していそうな態度の人物も多く、最終的にはかなり多くの人物を問いつめることになる。

この事件の裏にあった、麻薬売買についても、少しずつ明らかになっていく。

忘れがちなポイントをいくつか書いておこう。まず、家宅捜索を徹底すること。今までできなかった場所でも、何かのきっかけから、できるようになることがある。

尾行も忘れないこと。特にFBI捜査官のマックス・プレスマンと、ミス・モンローで働くフローレンス・ヤングはチェックしておくこと。

最後の最後になって、とっても悲しい第3の殺人事件が起こってしまう。これは感情移入が激しい人ほど悲しい事件なのだ。ううっ。

しかし、ほかの登場人物がときどきJ.B.自身に関するコメントを言ってくれるのだ。背が高いだの、渋いだの、こちらの想像心をかきたてるようなことを。それに、過去のJ.B.を知っている人物が必ず登場し、昔はああだったねえ、なんてことを話し出す。この、ゲームの進行に直接は関係のないセリフが、プレイヤーの頭の中において、J.B.ハロルドという人物像を少しずつ作らせる役割を果たしている。前作まで、それがジワジワとされてきたが、今回のストーリーの中では今まで以上にJ.B.自身に関する情報が網羅されている。

とはいうものの、J.B.の人物像を作っていく楽しみというのは、付加価値みたいなもので、本来の楽しさは、毎回感心させられるほど複雑に絡まった事件を、解決していくストーリーにある。

この『D.C.コネクション』は、ワシントンD.C.を舞台に、J.B.の上司にあたるウォルター・エドワーズの殺害事件を追う、というもの。ひとことで言えばそういうことなのだが、当然ながら人間関係が恐ろしく複雑。登場人物がほぼ出揃ったところで、頭を抱えてしまいそうだが、この人間関係がひと目でわかる人間関係図を表示するモードがあるのが親切。

プレイヤーがメモなどを取らなくても記憶しておける程度の内容にすると、あっという間に終わってしまって退屈になってしまう恐れがあるし、すべてを記憶するのが困難な内容ならば、頭がゴチャゴチャして投げ出す可能性もある。マイナスになる要素があるならば、あらかじめそれをフォローできるモードなりなんなりを用意しておけばいいわけである。もちろん、このシリーズではちゃんとそれがなされている。

もちろん、このシリーズ、ストーリー自体はいいものなんだけど、決まったように第2、第3の殺人事件が起きて……というパターンには、飽きてきた気もする。意表を衝いたような変化がそろそろあっても、きっと期待はずれなものにはならないと思うけどなあ。

グラフィックについては、文句のつけようがないよね。特に、オープニングやエンディングは映画みたいにかっこいいし、観光地として有名な場所もこのグラフィックだからこそ生きるというもの。

とまあ、原稿を書き終えそうな今、編集部を見渡すと、こういう職場にハードボイルド野郎がいたら、存在自体がギャグにしかならないなあ、と思うのであった。

データ：リバーヒルソフト
MSX2/2+、2DD 8,800円[税別]
評/中村ジャム
(手の爪は長いが、足は深爪)

名もない人物

⬆温和な笑顔で迎えてくれる、ホテルのバーのバーテンさん。なぜか名前がない。

表情も変わります

グラフィックがキレイだから、登場人物の表情もはっきりとしている。この人物の表情なのだが、J.B.に問いつめられて、ひた隠しにしていた事実を告白したあと、下の例のように変化するのだ。

笑っていた人も、怒っていた人も、みんな揃って申し訳なさそうな、それでいてどこか安心したように目をふせてしまう。

フローレンスの場合

➡泣いても笑っても、マリリン・モンローにそっくりだなあ。

ジャックの場合

➡ウソでかためたジャックの発言も、最後にはバレてしまうのだ。

J.B.の過去を語る人々

前作までの間に、小出しに小出しに語られていたJ.B.の過去。今回は今まで以上に、J.B.に関する情報が多いのだ。J.B.ファンの諸君、喜びたまえ。はっはっはっ。

なんといっても、舞台となっているのがJ.B.が学生時代を過ごした場所だから、昔の親友やら知人やらが登場する。彼らからのみ得られるのは、今は亡きJ.B.の恋人、ジャクリーヌ・アンソニーに関すること。ジャクリーヌの命を奪ったのは、逃走中の凶悪犯が警官に向かって撃った銃弾。この事件を記事にした新聞記者も登場する。

そして、J.B.と同じように刑事であり、ピストルの名手でもあった父親についても語られている。

恋人について

⬆この街はジャクリーヌの思い出が多い。

父親について

⬆J.B.の父親はどんな人だったのだろう。

J.B.自身について

⬆J.B.のバーボン好きは昔かららしい。

10段階評価

	中村	ロンドン	林
第一印象	9	9	8
操作性	9	8	9
グラフィック	9	8	9
シナリオ	9	8	8
お買い得度	10	8	8

スペインとハードボイルドのミックス料理!?

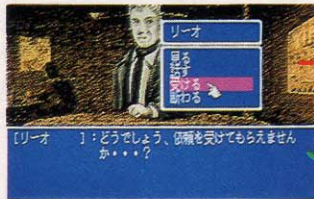
ガウディ～バルセロナの風～

今月の『ガウディ』はいつものレビューとは違うぞ。なんとスペインの料理を食べながら3人で対談する、前代未聞のオイシイ企画のレビューなのだあ！

⬆スペインの美しい名所を訪ねるのも、このゲームの楽しみのひとつといえます。

ロンドン小林(以下、ロン)　ども。
松永U子(以下、U子)　こんちは。
本田文貴(以下、本田)　腹へった。
ロン　えっとですね、今回は『ガウディ』の対談レビューをするということで解いた3人に集まってもらったわけですが、その前にU子、自己紹介してくれません？
U子　はじめまして、Mマガの兄弟誌、ログインのU子だよーん。20号のログイン(10月6日発売)、見てくれたかな？　休みはロックバンドで太鼓をたたいていて、普段はログインで働いています。
本田　フーン。バンドの名前は？
U子　〝ラッキーテイルズ〟っての。幸運のシッポっていう意味なんだけどさ、今度イカ天にも出ちゃうんだ。10月中の放送、見逃すなよ！
ロン　へーっ、すごおい!!　イカ天かあ。憧れてしまうであります。
本田　そんじゃ、お酒が入ってないうちに対談しようか。『ガウディ』をやったきっかけって何？
U子　このゲーム、バルセロナが舞台でしょ。あたしは昔からすっごくスペインに憧れていたから、スペインの雰囲気を少しでも味わえたらとまっさきに飛びついたってわけ。ほら、ここでもフラメンコの衣装着て踊ってるでしょ。それぐらいスペインが好きなわけよ。ねえロンドン、今日はスペインの雰囲気を味わうためにこのスペイン料理の店に来たんだよね。
ロン　うん。ウチの本田ちゃんは昔スペインに住んでたことのある人だから(大うそ)、スペインにはちょっとウルサイ人だよ。
本田　そう。オレうるさいから。
ロン　まあ、この対談はスペイン料理が食べたいがために仕組まれた企画でもあるのですが。フフフ。
U子　えーっ、そうだったの？
本田　おい、クサイ芝居をするな。
U子　あたしね、バンドやる前は第三舞台ってとこでお芝居もやってたの、じつは。あのまま続けていればいい女優になれたのにな。
ロン　自分で言ってどうすんだよ。それにそんな話はどうでもいいの。じゃ本題ね。U子は『ガウディ』解き終えてどう思った？　あ、ムール貝のワイン蒸しがやってきた。
U子　おもしろかったよ。
ロン、本田　しーん。
U子　月並みな感想だね。
ロン　また自分で言ってるし。あ、本田ちゃんそれ私のぶんですよう。
本田　もぐもぐ。
U子　えっとね、まずグラフィックがきれいで、スペインを観光している気分に浸れるのがいいね。
本田　あの取り込んだような独特の絵柄はハードボイルドっぽくていい。あと、あちこちでウルフチ

⬆マウスを使うというシステムは簡単だけど、たまに場所探しになることがある。

選択次第でストーリーが変化!

この『ガウディ』、じつはある程度シナリオが自分の行動によって変化していくようになっています。たとえばゲーム序盤でスペイン共産党のリーオの依頼を受けるときに、依頼を受けるか断わるかでそれぞれシナリオが変わっていくんですね。依頼を断わった私はリーオが殺されるという結果に(上)。

U子は一度断わって依頼額を5,000からなんと7,000(！)につり上げたそうだけど、危うく車にひかれそうになったらしい。でもリーオは最後まで殺されなかったんだって(下)。なるほど。最近のアドベンチャーゲームはシナリオを一本道にしてストーリーを重視したというのが多いのに、あえてマルチにした意気込みを買いたいものです。

ただ、この『ガウディ』も結局は途中からむりやりストーリーがひとつになってしまう。ここは、少し残念なところ。アドベンチャーゲームが完全なマルチシナリオ化するには、ハードやソフトの問題のためかまだまだかかりそうです。

スペイン料理ならココですよ

スペインは、地中海に面しているため、魚介類が豊富である。つまり、スペインと海は切りはなせない関係にあるのだ。

結局何が言いたいかというと、「スペイン料理はおいしい！」ということなんですね。てなわけで行ってきましたよ、スペイン料理のお店。おいしいスペイン料理屋をすべて熟知していると言われる本田文貴は、新宿歌舞伎町にある〝カサ・ベリヤ〟に2人を案内してくれた。じつはココ、そのツウの人なら絶対一度は訪れたことがあるというほど有名なお店。生ハムやイカのスミ煮、有名なパエリア(スペイン風炒めご飯)、そして誰にでも飲みやすい果実酒のサングリエなどと、毎日食べても飽きたらないほどおいしい料理が出てくる。彼女を連れて行ってみたい店ですな。

⬆これが有名なパエリア。うますぎ。

MSXに移植されるときのモンダイ

いつも思うんだけど、最近のMSXソフトって他のパソコンから移植モノが増えていると思わない？　こういう傾向は喜ぶべきことなんだけど、ただ少し気になる点がある。つまり、移植された時点でMSXの持つハードの特色がどれだけ活かされているのかな、ってこと。たとえばグラフィックにしても、MSXは確かにPC-8801にくらべ解像度は落ちるけど、そのかわりに256色同時発色といった解像度の低さを補ってあまりある長所を持っている。単純に他機種のグラフィックをコンバートしたものを使わないで、もっとMSXのハードを活かした描き方をしてほしいです。MSXは8色とか16色しか出ないマシンじゃないんだからね、まったくもう。

⬆操作方法は一番いいと思うMSX版です。

⬆画面の比率が小さい。操作に難ありか。

⬇スペイン料理を食べ終わって気分がよくなった3人組。ウカレまくっている本田の姿が。

⬆「パエリアはこの、残ったコゲコゲがおいしいんだよね」食べ終わったあとも執拗におコゲを取るロンドンとU子。

ームの遊びがあるのは楽しいよね。

ロン　そうそう、『ミッド・ガルツ』の看板や、ロンドンの駅で『アークスⅡ』の主人公のピクトがいたりとか。息抜きにはなるなあ。

U子　そだね。じゃ、ストーリーの内容についてはどうだった？

ロン　うん。じつはね、私の持っていたハードボイルドのイメージって、このゲームの主人公、ヘンリーハワードとは少し食い違っていたんで最初少しとまどっちゃったんだよね。私のハードボイルドのイメージってのはニヒルでかっこいいってんですか、男の美学を感じさせるようなやつなんですよ。

U子　もともとハードボイルドが持つ言葉の意味ってのは感傷的にならず、いつも冷酷なものの見方をするってことだから、ハードボイルド映画に登場するスターとこのゲームの主人公はちょっとイメージ違うよね。あたしのイメージではハリソン・フォードなんかがぴったり。あの人が演ずるハードボイルドって、感情がないというよりは、なんかキザ野郎でしょ。

本田　そうそう。よーするに、カッコつけたがりなのよ。でも、それが嫌みにならずに決まってる。

U子　本来の言葉の持つ意味で考えると、ヘンリーは真のハードボイルドといえるわけだ。でも、みんなが持っているハードボイルドって、キザだけど渋くてかっこいいイメージがある。難しいな。

ロン　イメージのギャップがあることは確か。子供と妻を刑事時代になくしたためかこの主人公は自分の世界に閉じ込もってしまっているんだよね。性格暗いよなあ。

U子　まあ、ハードボイルドな人ってのは、常に暗い影がつきまとってるもんだよ。大事なことは、主人公にどれだけ感情移入できるかってことより、その人がどんな風にストーリーに関わってくるかってことだと思わない？

ロン　なるほど。そういや、ゲームの中盤で自分が破壊工作を選ぶシーンがあるでしょ。シナリオにある程度自由度を持たせてあるのには感心したな。〝ここで聖家族教会の爆破工作を選ぶとどうなるのかな？〟なんて、ついドキドキしちゃって盛り上がった。

本田　でもね、なんかご都合主義的なところもあったりする。たとえば破壊工作をすることを決めたとき、普通テロに根回しをしたりとかしないのかな。勝手に工作が進んじゃうんだもんね。それに欲をいえば刑事時代の昔の相棒ももっと活躍させて欲しかったし。

ロン　うーむ。ストーリーに関しては私も、いまいち主人公が活躍してないな、という気もする。

本田　でしょ。もぐもぐ。

U子　でもあたしとしては、わりとそんなことは気にしないで、ただただ観光気分でプレイしていたような気もする。ほかにもいろいろあるんだけど、スペイン料理がおいしいから今日はま、いいやね。

データ：ウルフチーム、MSX2
2DD、9,800円[税別]

評/ロンドン小林(出番がない)
松永U子(経堂の歌姫)
本田文貴(単なる遊び人)

10段階評価

	中村	ロンドン	林
第一印象	6	7	5
操作性	7	8	6
グラフィック	6	7	4
シナリオ	6	7	5
お買い得度	6	7	4

ただ撃ちまくるだけじゃないのがミソだな

アンデッドライン

寄る年波とは正反対に、離れていく反射神経。ああ、でも、シューティングゲームだけは、いくつになっても楽しみたいもんだよね。きっと。

⬆戦略的な要素がほんの少しだけ入っている、新感覚のシューティングゲームなのだ。

むぅ、最近のシューティングゲームにはすっかりついていけなくなってしまいました。

とにかく、最近のシューティングゲームは難しすぎるんだよね。ひと昔前だったらほんのちょっとした息抜きにホイホイってな感じで遊べたんだけど、いまどきのヤツは、腰すえてグッと思いっきり気合を入れなきゃ歯が立たないときたもんだ。こいつは疲れる。

まあ、シューティングに限らず、アクション系のゲームは人によって腕前の差がつきやすいことは確かだ。だから、上手な人に合わせて難易度を設定してしまうのもある程度しかたないのかもしれない。

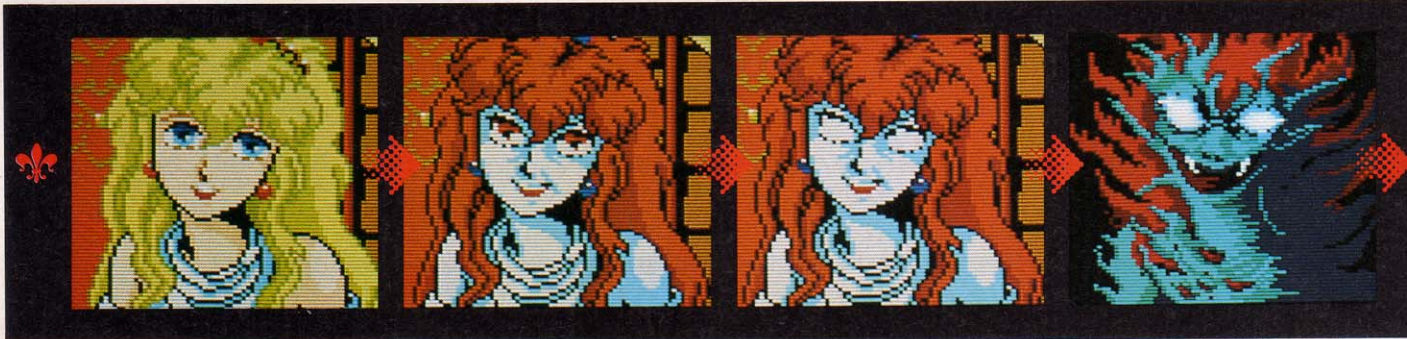
でも、シューティングゲームの腕前に大きな個人差がつく最大の理由は、昔からほとんど進歩していないゲームシステムのせいだ。いろんなジャンルのゲームがあるなかで、シューティングだけは反射神経にたよるだけのマンネリパターンが続いてる。このままじゃプレイヤーが限定されてくると思うんだよね。だいたい〝マンネリ〟って言葉の響きがヤですな。なんだか〝マン〟が〝ネリッ〟としてるみたいで。あらら、意味ないですね。

そんなワケでこのところシューティングゲームにはごぶさたしてたんだけど、他人が遊んでいるところを見るとけっこうおもしろそうに見えちゃうんだよね。で、今回レビューする『アンデッドライン』も、ロンドン小林がミョーに喜んで遊んでたもんだから、ついつい手を出してみたのだ。

シューティングゲームで、まず気になるのは見映えのよさ。その点、このゲームは今なにかと話題のスプラッターホラー調。例の事件のせいで、この手のドロドロしたやつはどーも評判がよろしくないみたいだけど、私は好きです、こーゆーの。風呂場で鼻血が出たときなんか、わざとあたりに血をまき散らして『土曜ワイド劇場！』……なんてことはやんないけど。とにかく、グラフィックに関しては、ちょっと見づらいけれど及第点といったところでしょう。

⬆赤じゅうたんが目にまぶしいステージ。

⬆このステージが一番きつかったりする。

あっと驚く大ドンデン返しのデモだ!!

ゲームバランスにも気を使っているのです

ステージを選べる！

⬆6つのステージのなかから遊びたい面を自由に選べる。おかげでヘタクソな人でもすべての面をプレイできるわけだ。

主人公も選べる！

⬆それぞれ違う得意ワザをもった3人のキャラクターのなかから、好みのタイプを選んで戦えるようになっているのだ。

レベルアップ方式を採用！

⬆各ステージのマップ内に隠れている妖精を見つけると、キャラクターの能力がアップする。出現位置を覚えておこう。

シューティングゲームほど、人によって上手下手の差がハッキリ出るジャンルはめずらしい。したがってゲームバランスを調整するのはとても大変だ。

そこで『アンデッドライン』に採用されたのが左の3種類の新システム。なんて、とりたてて驚くほどのものじゃないけど、従来のゲームよりもプレイヤーの自由度が高くなっているので、より豊富な戦略を立てることができるのだ。

むしろ、このゲームの見どころはステージやマイキャラを自由に選択できたり、レベルアップ方式など、従来のゲームにはなかったシステムを積極的に取り入れている点なのだ。詳しいことは上の囲みで説明しているのでそっちを参考にしてほしいんだけど、既存のゲームのようなマンネリパターンから意欲的に脱却しようとする姿勢はとってもイイと思う。

また、難易度設定のバランスもなかなか考えられていて、ヘタクソな私でも、なんとかクリアーできるかな？　なんて夢を見せてくれる程度に仕上がってるのがありがたいのだ。

でも、実際にプレイしてみると、なぜか思ったほど新鮮味が感じられないんだよね。いろんな新しい要素をとりいれているはずなのに、やってみると、あ、あのゲームに似てるぞ、なーんてところがチラホラ、チラホラ目についてしまう。

まあ、何から何まで斬新なことばかり狙ってたら逆にとっつきにくくなっちゃうかもしれないけど、それにしたって、せっかく新しい試みをしているわりには、無難にまとめすぎてるような気がするな。でも、マップ構成がちょっと陰険な感じがする以外はだれにでも楽しめるようになっているし、まとめかたのうまさはさすがT&Eソフトだなって感じですね。

⬆これはおやじ

⬆こいつが最後の敵だ！

⬆敵の攻撃だけでもキビシイのに、複雑な地形が進路をはばむもんだから大変だ。

データ：T&Eソフト、MSX2、2DD、6,800円[税別]

評/フォーマット林
（ただの青二才だよん）

10段階評価

	中村	ロンドン	林
第一印象	7	6	7
操作性	6	6	6
グラフィック	6	7	6
シナリオ	6	8	5
お買得度	6	7	5

MSX 2+

「進」次元の、WAVY。

ダブルドライブで、新登場。

SANYO

MSX 2+ RAM64KB/VRAM128KB

HOME PERSONAL COMPUTER PHC-70FD2

POWER

かな

CAPS

人と・地球が大好きです

WAVY 70FD2

本気でヤルなら、これからは、ダブルドライブがアタリマエ.!!

ゲームだけじゃなくって、本気でパソコンしてみようと思うなら、やっぱりダブルドライブでないといけません。Aドライブにアプリケーションソフト、Bドライブにデータフロッピーって使い方がもう常識になりつつあるし、将来、ビジネスパソコンにステップアップしていくためにも、ダブルドライブの操作性の良さに慣れておくってことが重要ですしね。そうした意味で、WAVY70FD2は、フロントローディングの本格的なスタイルで、FDDをダブル搭載。大切なソフトのバックアップやデータコピーも、スムーズに、スピーディーに行なえて、この操作性の良さは、まさに感激モノ!

FM音源・BASICコンパイラも標準搭載した、強力MSX2+。

MSX2+規格ではオプション扱いのFM音源やBASICコンパイラも標準で搭載した、強力マシン。迫力たっぷりのサウンドや、実行速度の速さに加え、JIS第2水準漢字ROMを搭載した強力な日本語機能や、本格マニュアルの付属など、魅力いっぱいです!

MSX2+ PERSONAL COMPUTER WAVY 70FD2

PHC-70FD2

標準価格87,800円(税別)

近日発売

シングルドライブの、70FDもヨロシク。

MSX2+ PERSONAL COMPUTER WAVY 70FD

PHC-70FD

標準価格64,800円(税別)

三洋電機株式会社

●お問い合わせ・資料のご請求は、
三洋電機株式会社 情報システム事業本部 国内販売事業部 コンピュータ企画部
〒550 大阪市西区江戸堀2-7-25 TEL.06(443)5145

東京営業部:☎03(836)3871 中部営業部:☎052(582)6123 近畿営業部:☎06(443)5140
北海道営業所:☎011(271)6470 東北営業所:☎022(267)3681 新潟出張所:☎025(284)2025
北関東営業所:☎0276(63)8719 神奈川営業所:☎045(731)3172 静岡営業所:☎0542(63)2005
北陸営業所:☎0762(38)9811 京滋営業所:☎075(682)2341 神戸営業所:☎078(682)0681
岡山出張所:☎0862(73)7341 中国営業所:☎082(243)9120 鳥取出張所:☎0857(27)8120
四国営業所:☎0878(34)7699 松山出張所:☎0899(73)9666 九州営業所:☎092(291)6270
大分出張所:☎0975(43)0991 熊本出張所:☎096(358)3691 鹿児島出張所:☎0992(55)6305

TETRIS

前に後に、みぎ、ひだり。
どこを向いてもテトリスト。
発売以来の人気続きで、
ついにゲームの「定番」獲得。

定番

【てい─ばん】
(品番が長い間定まっているところから) 流行に左右されず、常時よく売れる商品。洋品や洋服などについて言うことが多い。
(言泉より)

TETRIS テトリス

SCORE
NEXT
STAGE
ROUND 3

ランキング

号	発売日	順位
No.3	'89 2/3	初登場 21位
No.4	'89 2/17	23位
No.5	'89 3/3	13位
No.6	'89 3/17	4位
No.7	'89 4/7	3位
No.8	'89 4/21	9位
No.9・10	'89 5/5 5/19	8位
No.11	'89 6/2	6位
No.12	'89 6/16	10位
No.13	'89 7/7	7位
No.14	'89 7/21	10位
No.15	'89 8/4	6位
No.16・17	'89 8/18 9/1	5位

(ログイン SOFTLOG TOP30より)

■MSX2専用♪メインRAM64K、VRAM128Kを必要とします。

ROM版好評発売中 ¥6,800

DISK版好評発売中 ¥6,800

BPS ㈲ビー・ピー・エス TEL.045-931-0151
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3鴨居ユニオンビル5F

※表示価格には消費税は含まれておりません。 MSXはアスキーの商標です。

Super Baseball Simulation

今日から君も名監督

「野球道」は、野球監督の生活を忠実にシミュレートしたゲームだ。何てったってオープニングがカッコイイ。ごきげんなアニメーションなのだ。オープニングのあとは、早速どこかのチームの監督に就任することになる。球団は13球団(12球団を選択)。1チーム40人だからナント520人の選手が揃っているってワケだ。しかも全ての球団名、選手名、ユニフォームが変更可能なのダ。シーズンの開幕はキャンプからで、キャンプは国内、海外あわせて5つのキャンプ地が用意されている。このキャンプで弱点をじっくり補強するのだ。シーズン中は、監督の一日の時間の使い方が重要なポイントになる。自分の体調、精神力が指導に影響するし、新聞記者との付き合いも大切だ。一軍、二軍の入れ替えもあるし、ゲームのオーダー作り、練習、監督賞の授与などなど。
監督の毎日は大変なのでアル。
ペナントレースもいよいよ終盤! さあ、次は日本シリーズだ!!

MSX 2/2+ ……7,700YEN(消費税込)

企画・開発 日本クリエイト株式会社

試合は、オートモード

▲1日のスケジュールをたてる

▲チーム状態を確認

▲選手成績も一覧表示

ただいま開発がおくれております。申し訳ございません。発売日が決定しだいお知らせいたします。

	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772
	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
	デンコードー仙台本店	(022)225-5290
	デンコードーDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
	うすい百貨店	(0249)32-0001
	庄子デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
	PIC	(0252)43-5135
	PICこばり店	(0252)233-5791
	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
	K&P宇都宮	(0286)62-0002
	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
	パソコンランド21伊勢崎店	(0270)21-3121
	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
	MIDORIつくば店	(0298)55-3715
	ダイエー大宮店 6F	(0486)45-4147
	長崎屋川越新宿電気館 1F	(0492)44-5461
	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3267
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	ラオックス新宿店	(03)350-1241
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サン家電小金井店	(0423)85-3810
立川	丸善無線立川店(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	イトーヨーカドー 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチ川崎店 5F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	株梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店 7F	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	遠兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武 7F AVC	(0776)27-0111
沼津	メルパ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルパ静岡	(0542)54-5338
富士	メルパ富士店	(0545)51-8022
浜松	メルパII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	トップカメラ 4F	(052)971-0111
	J&P大須店	(052)262-1141
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
岡崎	ジャスコ岡崎店 3F	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	Kawai無線OA 津店	(0592)26-0111
四日市	Kawai無線カテンワールド 四日市	(0593)54-3366
松坂	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C−ソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店 7F	(0985)27-4111
那覇	ベスト電器那覇店 6F	(0988)62-7588

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー 武尊

通信販売をご希望の方、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、TAKERU事務局まで必ず現金書留でお申し込みください。(送料は無料です。)

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
新事業推進室IG
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

KONAMI

完売御礼

おかげ様で、発売間もなくほぼ完売という画期的なデビューを飾った激ペナ2。昨今の野球ソフト大ブームをひときわ超越したダントツのおもしろさ、中身の凄さを証明しました。皆様の熱いご声援ありがとうございました。なお、品切れショップ続出でご迷惑をおかけした皆様、待望の追加発売が11月中旬に決定しました。只今予約を受付けています。激ペナ2、この話題の真相をぜひお確かめください。

11月中旬追加発売決定。只今、予約受付中。

激ペナ2は、MSX2で初の画面スムーズスクロール。

◆4つのゲームモード「CPUと対戦」「2人で対戦」「ペナントレース」「観戦」で楽しみが4倍にふくれあがった。◆2種類のスタジアムを試合毎に自由に選べる。◆思いのままにオリジナルチームをつくれる。◆操作はキーボードでもジョイスティックでも可能。◆コナミ「THEプロ野球 激突ペナントレース」でつくったオリジナルチームのデータをそのまま使える。などなど。まだたくさんの機能を搭載。あとは、きみ自身の目と体で確かめてほしい。おもしろさ、超一級。

MSX2 MSX2+対応　SCC搭載　発売中　6,300円

週刊テレホンサービス実施都市　【北海道地区】札幌011(241)4900　【東北地区】青森0177(22)5731　秋田0188(24)7000　【関東地区】東京03(262)9110　【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399　【九州地区】福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444　鹿児島0994(72)0606
ダイヤルは正確に

BACK TO 6644

G6658年 対バクテリアン戦
G6666年 対ヴェノム戦
G6709年 対サラマンダ戦……
そしてG6809年、スペースウォーⅣ勃発！
亜空間戦闘機〈ヴィクセン〉の
時空を超えた追撃はつづく!!
アーケード版『グラディウス2』で
絶賛されたステージも登場！

グラディウスシリーズ最新作

ゴーファーの野望（やぼう） EPISODE II ™

© KONAMI 1988

MSX 1,2兼用2Mビット SCC 搭載 5,800円　好評発売中

St.1 人工太陽

St.2 ラフレシア

St.3 ブラックホール地帯

楽しみながら、麻雀を覚えよう！
コナミの人気キャラが、相手だ!!

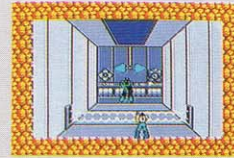
ハイ 牌の魔術師

© KONAMI 1989

MSX2 対応 ROMカートリッジ 新10倍対応
5,800円 VRAM128KB 好評発売中

MSX2 最強のスーパーAVアクション。

人類滅亡を企む“レッドファルコン”。地球海兵隊の命を受け、“魂斗羅”のビルとランスは謎の島へ向かった！ MSX オリジナルキャラも登場するぞ!!

魂斗羅（コントラ）

© KONAMI 1989

MSX2 対応 ROMカートリッジ SCC 搭載
5,800円 好評発売中

週刊テレホンサービス実施都市

関東地区
本社:03-262-9110
関西地区
大阪:06-334-0399
北海道地区
札幌:011-241-4900
東北地区
青森:0177-22-5731
秋田:0188-24-7000
北陸地区
新潟:025-229-1141
九州地区
福岡-天神:092-715-8200
福岡-大牟田:0944-55-4444
鹿児島-志布志:0994-72-0606

コナミ株式会社

本社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18
札幌営業所　〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所　〒810 福岡市中央区天神2-8-30

GAME ARTS

FIRE HAWK

THEXDER THE SECOND CONTACT

ファイアーホーク　—テグザー2—

　4年前，宇宙船レイピナと最初の接触(FIRST CONTACT)をした
謎の小惑星ネディアムが，太陽系に出現！
「ファイアーホーク」は，ネディアムの侵攻を
食い止めることができるか!?

ファイアーホークはアイテム装備でパワーアップ！　写真はエネルギージェネレーターだ！

洞窟の構造は行き止まりやループなど複雑怪奇．冷静に判断してコアをめざせ！

ロボット形態と飛行形態に，いつでも変形可能！　状況にあわせて使い分けよう！

各ミッションの終わりには，巨大なボスキャラが待っている．弱点を探して一気に叩け！

■MSX2（2枚組）　S-RAM対応　11月2日発売　標準価格7,800円（税別）

イラスト　末弥　純

封印か、敗北か。

『ロシュファの魂』をめぐる熾烈な戦いが始まる。

UNDEADLINE™
アンデッドライン
© 1989 T&E SOFT

●好評発売中●

MSX 2 / MSX 2+ RAM64K VRAM128K以上 MSX MUSIC対応 3.5"2DD 標準価格¥6,800

●表示価格に消費税は含みません●

MSX 2 / MSX 2+
RAM64K以上/VRAM128K以上
3.5"2DD・2枚組 標準価格¥7,800

好評発売中!!

MSX はアスキーの商標です。※表示価格には消費税は含みません。

これがF-1フィーリングだ!

POTENTIAL

★700馬力のモンスターマシンを操って、世界各国のサーキットを駆け巡るコンチネンタル・サーカス、Formula 1グランプリレース。
★1988年実際に使用されているブラジルGPからオーストラリアGPまでの、全16のF1(エフワン)グランプリサーキットコースをリアルにシミュレート。様々なテクニックを持ったトップドライバー達と熾烈なバトルを繰り広げ、ドライバーズ・ポイントを争う。
★F1マシンのエンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングは、各サーキットの特徴、天候に応じてセッティング可能。
★疑似3D表示*による、パソコンカーレース初の二人同時プレイ。(もちろん、一人でもレースエントリー可能。)
★新開発のマルチスプライトルーチン*により、スプライト表示が倍増。緊張感みなぎる多彩な画面を実現。
★敵(他車)は単なる障害物ではなく、ドライバーの性格・思考が反映した動きを展開。テール・トゥ・ノーズやブロッキング等、実戦さながらの熱きバトルが繰り広げられる。
★ピットクルーのタイヤ交換、優勝時のシャンパンシャワーシーン等々、雰囲気を盛り上げるアニメーションを多数導入。
★戦績は、ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくは FM-PAC(松下電器製)、いずれかにセーブ可能。
★MSX-MUSIC対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
★ジョイスティックおよびジョイハンドル(松下電器製)対応。

*T&E SOFTでは、大小のパターン切り替え表示や背景スクロールによって疑似的遠近感を演出しているものに関しては「3D」と表示せず、「疑似3D」と表示しています。
*マルチスプライトルーチンとは、通常一画面最大32枚のスプライトを64枚に増やすことを可能にした、画期的ルーチン。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.23ご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■'89年カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.23 請求券 MSXマガ11月号

'89総合カタログ 請求券 MSXマガ11月号

T&E マガジンNo.23発行中!! NEW 3D GOLF SIMULATION"遥かなるオーガスタ",ルーンワースの2本立て!
T&E SOFTの最新情報が解るT&E SOFTテレフォンサービス ☎052-776-8500

新化。

視覚新論による視覚的表現(Visual Representation)

今まで、限界だと思っていた事

不可能とされていた事

知らずにごまかされていた事

それらすべてが、新開発「VRシステム」によって実現した

進化の領域をはみ出した、まったく新しいRPG誕生

きっと気づいていた人も多いはず、ゲームの世界って不思議なことばかり。大人も子供も、そしてモンスターもみんなよく似た大きさの2頭身。そして、よく似た行動パターン。ちょっと違うのはデカキャラくらいのもの。
木や岩など障害物には隣接できないし、影の付き方がとっても不自然など。数え上げたらきりがありません。

しかし、サークはそれらの不思議な現象をすべてVRシステムの開発によって解決したのです。VRシステムとは基本的には技術ではなく、論理に基づく視覚的表現方法です。サークの世界そのものをゲーム化したのではなく、描写したというものです。今まで不可能だとされていたその方法がゲームにまったく新しい世界感を創り出したのです。

大人は大人らしい、子供は子供らしい大きさや動きで、同一エリアに存在し、動いています。もちろん、モンスターも行動パターン豊富で独自の動きやスピードを持っています。動きの自然さ、均等なスケーリングは当たり前のことなのです。そして、広大かつ変化に富んだマップの数々。澄んだ湖、巨大な海、広く様々な地勢の地下ダンジョン、マグマ地帯等など。今までは、小さかったアニメーションサイズもぐーんとワイドになりました。

超現実的自然世界サーク、今まで限界だと思っていた事、不可能とされていた事、知らずにごまかされていた事。それらすべてを解決した、なんとも自然な気持ちよさ。

今まで、どこか不自然だったRPGの最大の欠点はこれだったのです。

株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

ファイナルファンタジー
©SQUARE
4人の戦士の旅が、今始まる。
長い間、人々に語りつがれてきた光の伝説がある。土、火、水、風をつかさどる4つのクリスタルに光が宿る限り、この世界の平和は守られる。そして、クリスタルの光が失われたとき、4人の光の戦士が現われると…。
■美しく、広大なフィールドに展開する感動のストーリー。
■アニメーションを導入した戦闘シーン。
■スーパーアイテム「飛空艇」によりスピーディーな展開。
■FM音源対応による迫力のサウンド&効果音。
MSX2 MSX2+ 3.5"2DD (要VRAM128K)
近日発売!
マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL 0593(51)6482
最新ソフト情報が聞ける
インフォメーションダイヤル 0593-53-3611
STAC
Software Technology & Communication
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

のーみそコネコネ
COMPILE

月8日発売 DS＃SP5

Disc station ディスクステーション スペシャル クリスマス号

MSX2 MSX2+ VRAM128K MSX AUDIO 対応 2DD ♪ 3枚組3,880円
（表示価格に消費税は含まれておりません）

1枚目 魔導物語（RPG）

2枚目 サイコロクエスト ルーンマスター（コンピュータボードゲーム）

3枚目 ●コンパイル／アレスタ2（先取り）●マイクロネット／極道障取り2（先取り）●アリスソフト／ランス（先取り）

バックナンバーのお知らせ

DS＃0	,980円	DS＃6	1,940円
DS＃1	1,980円	DS＃SP（春号）	3,980円
DS＃2	1,980円	DS＃SP2（初夏号）	4,800円
DS＃3	1,980円	DS＃SP3（夏休み号）	3,880円
DS＃4	1,980円	DS＃SP4（秋号）	3,880円
DS＃5	1,940円	真・魔王ゴルベリアス	7,800円

●表示価格に消費税は含まれておりません。

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で商品の定価＋3%と送料210円（速達なら420円）を商品名、あなたの住所、氏名、電話番号、機種名を書いたものと一緒に送ってくれるとうれしいぞ。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名などを必要事項記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけでOK。あとは商品が一週間ぐらいで届くのを待つだけ。郵便屋さんが待ちどうしくなるね。

DS＃0、1、2、3、4、春号は、TAKERUでも買えます。

多くのファンに支えられて 数々の栄光を奪取!

■ログイン(アスキー)

◎イース
'87BHS大賞(ログイン・ベスト・ヒット・ソフトウェア大賞)3位受賞
'87BHS大賞サウンド賞
'87BHS大賞リアルタイムアドベンチャー賞
'87BHS大賞ゲームデザイナー賞

◎イースII
'88BHS大賞(ログイン・ベスト・ヒット・ソフトウェア大賞)大賞受賞
'88BHS大賞リアルタイムロールプレイング賞
'88BHS大賞サウンド賞(日本ファルコム)

■コンプティーク(角川メディアオフィス)

◎イース
'87SOFT大賞(読者が選ぶ今年のソフトの番付)大賞受賞
※毎月のTOP20、'87年10月に1位で登場以来、4位以内を19ヶ月連続で記録しました。
◎イースII
'88SOFT大賞(読者が選ぶ今年のソフトの番付)大賞受賞

■テクノポリス(徳間書店インターメディア)

◎イース
'87人気ゲームBest50 1位
◎イースII
'88人気ゲームBest50 1位

■POPCOM

◎イース
'87ポプコム大賞大賞受賞
◎イースII
'88ポプコム大賞大賞受賞

■アソコン別冊(辰巳出版)

◎イース
パソコンゲーム1989大集合1位

■'88ソフトウェア・オブ・ザ・イヤー(日本ソフトバンク)

◎イースII大賞受賞

イースの世界は 無限に拡がりつづける!

■レコード/CD/カセット

《キングレコード》
◎ミュージック・フロム・イースCD ¥2,812 CT ¥2,359
◎ミュージック・フロム・イースIICD ¥3,008 CT ¥2,637
◎交響曲イース CD ¥3,008 CT ¥2,637
◎ファルコム・スペシャルBOX'89 8cmCD(6枚組) ¥7,323
◎THE VOCAL FROM Ys CD ¥1,545 CT ¥1,133
◎PLUS MIX VERSION From Ys, YsII, SORCERIAN & STAR TRADER CD ¥1,545 CT ¥1,133
《アルファレコード》
◎ファルコム・ゲーム・ミュージック CD ¥2,627 LP ¥2,070 CT ¥2,070
《アポロン音楽工業》
◎ザナドゥ VS イース CT ¥937

■書籍

《JICC出版局》
◎イース冒険の書 ¥1,200(税別)
《角川書店》
◎小説イース「失われた王国」¥430
《双葉文庫》
◎ゲームブック「イース戦慄の魔塔」¥420(税別)
《音楽社》
◎ピアノソロ(イース全曲) ¥2,000(税別)
《冬樹社》
◎イース グローバル ガイドブック 発売予定

■その他

《ファミコン》
◎イース(ビクター音楽産業)
◎イースII(ビクター音楽産業より発売予定)
《セガ MARKIII》
◎イース(セガ・エンタープライゼス)
《PC-ENGINE》
◎イース イースII(ハドソンより発売予定)
《アニメ》
◎イース(キングレコードより発売予定)

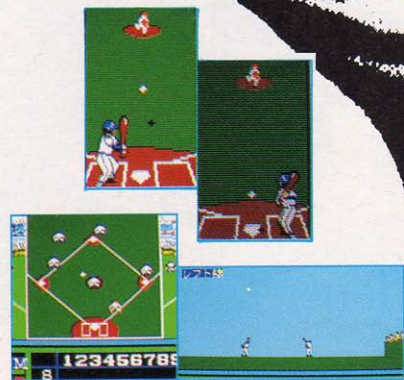
■ワイ エス イースは、日本ファルコム株の登録商標です。

通信販売 (送料無料)

●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して申し込み下さい。商品お届け時に商品代金お支払い下さい。

●現金書留の場合
品名・機種名・氏名・電話番号を明記して現金書留で申し込み下さい。

日本ファルコム株式会社 Falcom
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオ・ビル
TEL0425(27)6501 FAX0425(28)2714

CROSS MEDIA SOFT
文句言うなら、やってみろ!!
やじうま ペナントレース 1989
好評発売中
MSX2 3.5"2DD ¥7,800(税抜価格
日頃、監督の采配や選手のプレイに不満のある
自分自身がペナントレースを戦ってみないか!
89年の選手データをもとにセの6球団から好き
球団を選び入団テストに合格し、選手として登
野手か投手の選手プレイと選手交代やサインプ
イの監督の采配の一人2役。
目指すはリーグ優勝、日本一、そして栄光のMV
★ゲームにはスケジュールに従って130試合を行うペナントレース・モー
友達と対戦できるオープン戦モードがあります。
★ペナントレース・モードのゲーム中、プレイヤー本人が出場している
は選手兼監督、出場していない場合は監督として采配を振るいます。
★ペナントレース終了後は全成績表示、リーグ優勝の時は日本シリーズ
場。
★投打リアルタイム機能で面白さパワーアップ。
★Sリーグ6球団各チーム一軍25人二軍10人の35人の選手を登録。
(監修:田淵幸一氏)
ゲーム画面
AIRDOME
成績表示
チーム成績、打率成績、
成績などの成績を表示。
MVPも。
厳しい練習が明日の
を生む
全6球場。投げる、打つ、守る、それぞれ変化に富んだ画面で楽しめる。各球場ごとのイベントも嬉しい。
●発売 ビクター音楽産業株式会社
通信販売
当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、
電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料)
〒151 東京都千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業(株)(通信販売係) TEL.03-423-7901
スタッフ大募集
■ゲーム企画■プログラマー■宣伝

ゲーム・ミュージックの宝庫　キング G.A.M シリーズ

今年度最高の超話題作（YsIII）“ワンダラーズ・フロム・イース”のアルバムが大騒ぎして完成‼

おまたせ‼

WANDERERS FROM YS

ゲーム・サントラ・バージョン　スーパー・アレンジ・バージョン

G.S.V & S.A.V

2タイトル10月21日同時発売‼

USIC FROM YsIII
VANDERERS FROM Ys

ンダラーズ・フロム・イースのBGM、全曲を完全収録したオリジナル・ゲーム・サトラ全曲集〃

D 276A-7715 税込定価 ¥2,843
T 230T-3715 税込定価 ¥2,369

WANDERERS FROM Ys SUPER ARRANGE VERSION

アレンジは、おなじみ難波弘之氏。ハード・ロック、パンク・ジャズ、フルオーケストラ、そしてPLUS-MIXのハイグレード・バージョン「SUPER-MIX」と、とにかく盛り沢山。超豪華ゲスト・ミュージシャンの多数参加で、今までのS.A.V.とは一味違った新しいサウンドの発見が出来る、スーパー・サウンド・バトル〃

CD 276A-7716 税込定価 ¥2,843
CT 230T-3716 税込定価 ¥2,369

同時発売

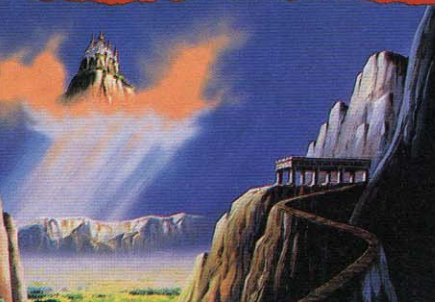
な、何と、MUSIC FROM YSIII WANDERERS FROM YS の全曲楽譜集も同時発売〃
CDと同サイズの大きさで全26曲完全収録〃（レコード店でCDと一緒に、お求めください。）

楽譜集イースIII〔ワンダラーズ・フロム・イース〕10.21発売 ●CDケース・サイズ 税込定価¥1,000

ついに「イース」

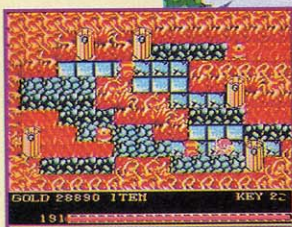
オリジナル・ビデオ・アニメ

O.V.A.発売決定‼

1月21日第一巻「序章」
2月21日第二巻「ハダルの章」
約25分/カラー/STEREO/Hi-Fi（各税込¥4,500）

~愛いっぱいの冒険者~

大好評のファミコン版がいまMSXに!

不治の病に倒れた母を助けるため、治療薬を捜し求めて旅に出るシルヴィアーナの愛と冒険の物語。

主人公シルヴィアーナは母と町外れの丘で幸せに暮らしていたが、ある日、母が不治の病に倒れてしまった。シルヴィアーナの必死の看病も空しく、母の容態は悪くなる一方であった。ところがある時、その病気を直すことができる人がいるということを町の長老から聞きつけた彼女は、母を助けるためその人を捜しに旅に出ようと決心した。果たしてシルヴィアーナは不治の病から母を救うことができるのであろうか。

■複雑なコマンドが一切不要の、リアルタイムアクションRPG。マニアの人はもちろん、初めてRPGをプレイする人にも満足のいくシステムです。
■200画面のマップ+20以上のダンジョン。広大な舞台には数々のミステリーが隠されており、アクションファンタジーの世界を深めています。
■アニメ感覚の超かわいいオープニング&エンディング。もちろんゲーム中に登場するキャラクターも敵、味方を含め、かわいいものばかり。
■FM音源でMSX2+に対応。FMパックでもFM音源をお楽しみいただけます。

好評発売中!

MSX2 MSX2+［FM音源で対応］
3.5インチ2DD（VRAM128K以上）■¥7,800（税別）

MSX2はアスキーの商標です。

好評発売中!

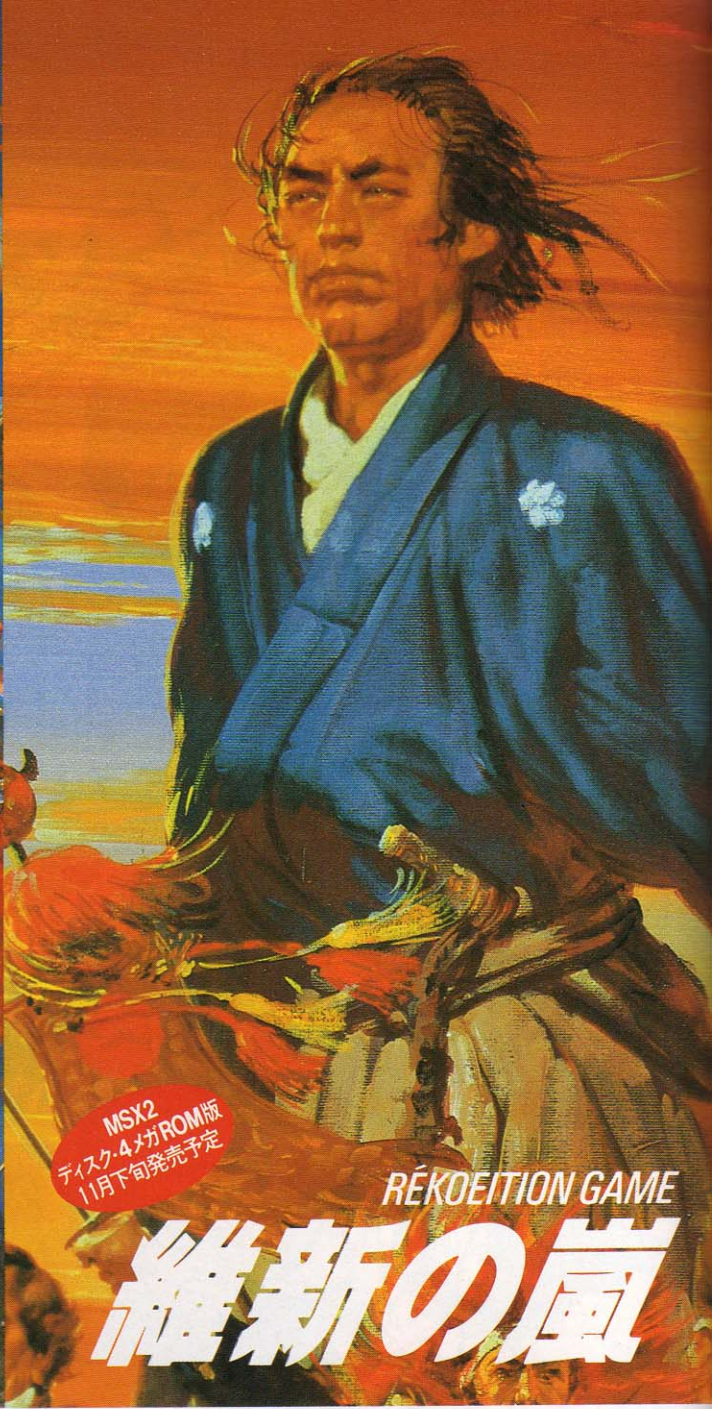
THE GOLF ザ・ゴルフ

秀逸のグラフィックス、多彩なプレー、楽しいストーリー展開をもったトーナメント。ゴルフゲームの決定版登場!

■メイン画面での臨場感あふれる3D表示■試合の種類はマッチプレー、ストロークプレー、スキンズマッチ、ツームストーンと多彩。スキンズ、ツームストーンは同種のソフトでは初めて設定■トーナメントは芸能人大会、国内プロ大会、世界プロ大会の3トーナメント制。プレイヤーがどんどん成長してゆくRPGの手法を導入

MSX2 MSX2+ (VRAM128K以上) 3.5インチ2DD
他にユーザーディスク1枚必要
■MS-22 ■¥6,800（税別）

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電
番号を明記の上、3%の消費税を加算して、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい（送料無料
〒104 東京都中央区銀座6-13-16銀座ウォービル6F ㈱パック・イン・ビデオ PCソフト部 (03)5565-87

プログラムの作り方が どんどん分かる！
MSX対応
ターボパワーの
パソコン講座
300種の
オリジナル・プログラムが
作れる！
★グラフィックも思いのまま！
★自分で作ったプログラムで
いろいろなことが楽しめる！
★キミはパソコンを使いこなしているか？
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん！その方法はあんがいやさしいのだ！
★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!
あきらめていては絶対にソン！このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう！プログラムが作れる！グラフィックも思いのまま！BASICだってよくわかる！キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる！
暗号作成
&解読
パソコン
サイコロ
ニックネーム
投票集計
楽しみいっぱい！
キミだけに教える
300のプログラム！
ハガキをポストへ！
★楽しいプログラムが
思いのまま作れる！
★友だちが
ビックリする！
プログラムを作って
自慢できる！
すぐ役立つ！
講座案内資料
無料送呈
プログラムが作れるようになる！
さあ！今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう！切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ！
(財)電子技術教育協会パソコン講座
〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎東京03(200)5713(代表)

KOEI

MSX2
ROM版
11月上旬発売予定

水滸伝
天命の誓い

天下を騒がす好漢・無頼漢・美女・毒婦…。
108人の魔星が揃い、腐敗政治の悪を糾す！
反骨の英雄達の繰り広げる、驚天動地の一大活劇。

●MSX2（ディスク版）：9,800円/MSX2（4メガROM版）：11.800円　10月下旬発売予定
withサウンドウェア（CD付）：12,200円、14,200円
●ハンドブック：1,860円（税込み）●サウンドウェア　CD：2,900円/テープ：2,600円

MSX2
ディスク・4メガROM版
11月下旬発売予定

RÉKOEITION GAME

維新の嵐

夜明け間近かの幕末ニッポンを、思想を武器に闊歩した
坂本竜馬、西郷隆盛ら、信念の男達。
彼らが生きた、まさに嵐のような青春をコンピュータで体験する

●MSX2（ディスク版・4メガROM版）　11月下旬発売予定
withサウンドウェアも同時発売
●ハンドブック：1,860円（税込み）●サウンドウェア　CD：2,900円/テープ：2,600円

■お求めは、全国パソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店が無い場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込み下さい。尚、書籍・サウンドウェア（CD/テープ単体）は取り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文下さい。

ENTERTAIMENT & EDUCATION

信長の野望
全・国・版

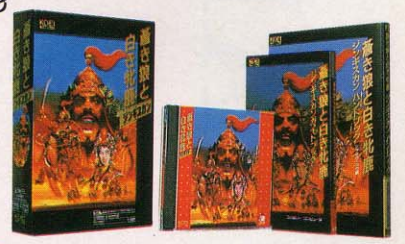
- ●MSX2 3.5"2DD：8,800円/4メガROM：9,800円
- ●MSX 2メガROM：9,800円
- ●ファミコン：9,800円
- ●ハンドブック：1,860円（税込み）
- ●ガイドブック：910円（税込み）

三國志

- ●MSX2 3.5"2DD：12,800円/4メガROM：14,800円
- ●MSX 2メガROM：12,800円
- ●ファミコン：9,800円
- ●ハンドブック：1,860円（税込み）
- ●ガイドブック：910円（税込み）

蒼き狼と白き牝鹿
ジンギスカン

- ●MSX2 3.5"2DD/4メガROM：9,800円
- ●MSX 2メガROM：9,800円
- ●ファミコン：9,800円
- ※各機種サウンドウェア付（CD/テープ）もあります。
- ●ハンドブック：1,860円（税込み）
- ●ガイドブック：910円（税込み）
- ●サウンドウェア：CD：2,900円/テープ：2,600円

Sound Ware Fair

光栄 '89.9.21～ サウンドウェア・フェア

サウンドウェアは、ゲーム・ミュージックを可能な限り豪華にアレンジ。ゲームの世界により豊かな広がりと感動を約束します。

フェア期間中に当社サウンドウェア商品をお買い上げの方、先着25,000名様に、当社パッケージイラストでお馴染みの、生頼範義オリジナル絵はがきセットをプレゼント!!

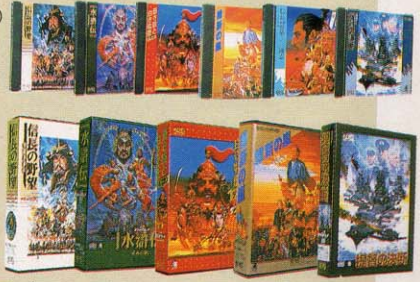
■フェア期間：1989年9月21日～

■フェア対象商品

● サウンドウェア（CD/テープ）

●信長の野望・戦国群雄伝/水滸伝・天命の誓い/蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン/維新の嵐/信長の野望・三國志/提督の決断
CD：2,900円/テープ：2,600円

● サウンドウェア付ソフト（ファミコン/パソコン）

●信長の野望・戦国群雄伝/水滸伝・天命の誓い/蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン/維新の嵐/提督の決断
ファミコン/パソコン各機種：12,200円～17,200円

■プレゼント賞品：
生頼範義オリジナル絵はがきセット

なくなり次第フェアは終了させていただきます。お早めにどうぞ。

テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。
044-61-1100（パソコン専用）・044-61-8000（ファミコン専用）

■当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸（レンタル）について、これを一切許可しておりません。

MSX2 ディスク・4メガROM版 好評発売中

信長の野望
戦国群雄伝

400余名の群雄の割拠する下剋上の乱世。
配下の羽柴秀吉を、柴田勝家を、個性豊かな武将達を、
思いのままに操って、天下分け目の決戦に挑む。

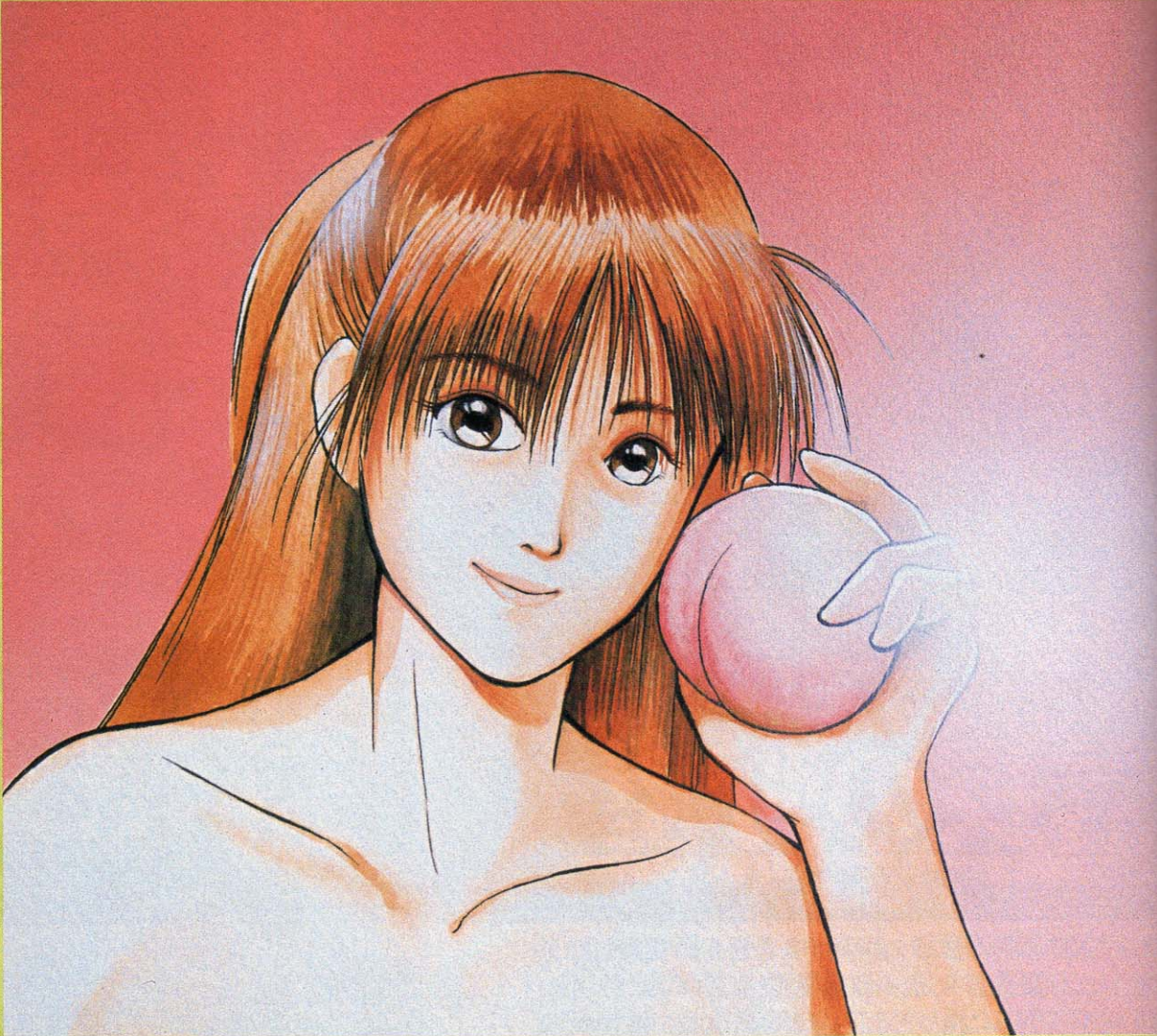
MSX2（4メガROM版）：11,800円/MSX2（ディスク版）：9,800円
withサウンドウェア（CD付）：14,200円、12,200円
ハンドブック：1,860円（税込み）●サウンドウェア CD：2,900円/テープ：2,600円

MSXマークはアスキーの商標です。ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
価格には消費税は含まれておりません。

株式会社 光栄 〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel.044-61-6861（代）

ピーチなディスクマガジンが創刊!

ピーチ アップ

11·25 ON SALE

内容紹介

○新作のソフトが発売前に体験できる、先取り体験のコーナー。

○『とらぶるばーとなー・くのいちパニック(仮題だそーだ)』美少女・安田桃子をめぐる大冒険アドベンチャーゲーム。君はスナイパー。どんなコスチュームだって透かして見ることのできるスコープを使って、かわいい女の子の弱点を見つけろ!

○『もものきクイズ・世界一周GO!(これも仮題です)』世界各地のかわいい女の子と早押しクイズ合戦!勝てば、もちろん期待通りの展開が待っている。

11月25日発売

「ピーチ アップ」創刊

MSX 2/2+ 2DD 2枚組

(表示価格に消費税は含みません)

3,800円

〒590 大阪府堺市柳之町東1-1-7-A601 PHONE 0722(27)7765

大君主トレボーの精鋭達に告ぐ。

邪悪なるDavalpusの呪いにより、滅亡の危機に見舞われたLlylgamynの街を救うために、失われた守護神Gnildaの杖を取り戻さなければならない。これを手にするには、数多くの魔物、罠、謎がひそむ地下6階に及ぶ迷宮がまちうけている。
そして今、「ウィザードリィ」の試練なる戦いにおいて、鍛えに鍛えぬかれたトレボーの精鋭達に、新たなる冒険が始まろうとしている。

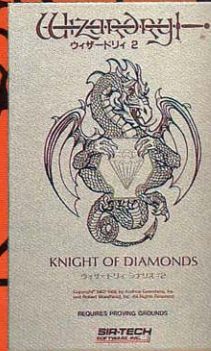
MSXウィザードリィファン待望のシナリオ2作目「ウィザードリィ・KNIGHT OF DIAMONDS」が登場。前作の冒険で鍛えぬいたきみのキャラクタを「ウィザードリィ・KNIGHT OF DIAMONDS」に転送させ、新たな冒険へと出発する。モンスターのグラフィックは前作同様、イラストレーター末弥純氏のデザイン。MSX2の表示能力により美しいグラフィックを実現。きみの自慢の最強精鋭部隊で挑戦してほしい。

11月発売予定

Wizardry®
ウィザードリィ2
KNIGHT OF DIAMONDS
ナイト・オブ・ダイヤモンド

```
1) 6 MASTER NINJAS        (6)
2) 5 LVL 8 MAGES          (5)
3) 4 LVL 7 THIEVES        (4)
4) 2 LVL 8 NINJAS         (2)

   PRESS ↵ TO FIGHT, OR
    T)AKE BACK ORDERS

# キャラクタのなまえ   クラス  AC HITS STATUS
1 =RUNNER=            E-SAM  LO  126+たたかう
2 =KEEPER=            E-LOR  LO  129+たたかう
3 =OPENER=            E-NIN  -9   78+たたかう
4 :BOLTAC2:           E-BIS   8   78 MONTIN
5 MARCO               E-PRI   8   66+BAMATU
6 KUNI                E-MAG   8   16 MADALT
```

待ちうける魔物どもは、最初の冒険の時よりも手強い。

〈ご注意〉
■このゲームをプレイするためには「MSX2版ウィザードリィ・シナリオ#1」のディスクまたはROMが必要です。
■このゲームではキャラクタを作成することはできません。シナリオ#1で育てたキャラクタを転送してプレイします。転送したキャラクタのレベルが高ければ高いほど冒険が楽になり、レベルが低ければ難しくなります。
■プレイ用のディスクを作成するために、ブランクディスクが1枚必要です。ブランクディスクは付属しておりませんので、市販のディスクをご用意ください。
■ROM版から転送する場合は、転送用として2枚のブランクディスク(3.5-2DD)をご用意ください。

Wizardry ウィザードリィ2
KNIGHT OF DIAMONDS
REQUIRES PROVING GROUNDS
SIR-TECH SOFTWARE INC.

■対応機種 MSX2
[MSX2+も可](V-RAM128K)
3.5-2DDフロッピーディスク(1ドライブも可)
■定価9,800円
(表示価格には消費税が別途付加されます。)

ロールプレイングゲームの真髄 **ウィザードリィ**[好評発売中]
■対応機種 MSX2
(V-RAM128K) 3.5-2DDフロッピーディスク(1ドライブも可)
定価 9,800円
(V-RAM128K) ROMカートリッジ(S-RAMバッテリーバックアップ付)
定価 12,800円(メタルフィギュア付)

10月10日㈷ウィザードリィ・フェスティバル開催!

会場:東京・恵比寿 スバルビル2F カレッジミュージアムFAME(フェイム)
〈10:30〜17:00 入場無料〉
詳しい内容は情報電話で聞けます。(テープ) TEL03-250-5600

MSXはアスキーの商標です。 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 **株式会社アスキー**

ASCII NETWORK

はじめパソコン通信って、難しいと思ってた。
でも、ビギナーズ・トレーニングまであるなら、
挑戦してみようって気になってね。だから、

MSX(アスキーネット)に決めたんです。

という人　もいます。

「MSXカレッジ」で初心者をやさしくサポート―アスキーネットMSX

パソコン通信初心者の心強い味方になってくれる、「MSXカレッジ」。これは、専用の電子掲示板を通したトレーニングサービスです。画面内容に従うだけで、基本的な操作法を自然にマスターできます。また、ベテラン会員のアドバイスを受けられるメニューもあります。■〈MSX〉のサービス内容…●SIG/MAIL/VOICEなどのコミュニケーションサービス●時事通信社ニュース/大和証券の株式情報/MSXマガジンなどのインフォメーションサービス●オンラインショッピングなどのトランザクションサービス他■アクセスポイント…●一般公衆電話回線(東京・大阪・名古屋)●「Tri-P」のノード(全国64ヶ所)●DDX-TP回線■アスキーネットは3タイプ。この他にアスキーネットACS、アスキーネットPCSがあります。

アスキーネット登録料金	3,000円〈MSX〉〈PCS〉〈ACS〉共通。複数ネットに加入の場合も、登録料は3,000円のみです。			
アスキーネット利用料金	〈MSX〉	①基本料金(5時間まで)…1,500円/月	②5時間～20時間まで…20円/3分	③20時間以上… 7,500円/月
	〈PCS〉	①基本料金(5時間まで)…2,000円/月	②5時間～20時間まで…20円/3分	③20時間以上… 8,000円/月
	〈ACS〉	①基本料金(5時間まで)…4,000円/月	②5時間～20時間まで…20円/3分	③20時間以上…10,000円/月

■ファイル転送プロトコルTransItがバージョンアップ、転送速度が約17%向上しました。

■アスキーネットすべてに「Tri-P」が使えます。㈱インテックの個人向VAN「Tri-P」への接続が可能に。どのアスキーネットも全国64のアクセスポイントから、これまでより安い通信費でご利用いただけます。■〈アスキーカード〉会員募集中。パソコンにいちばんよく効くカードです。アスキーネット登録料が免除され、どんなにアクセスしても基本料金だけという特典付。詳しくは、アスキーカード事務局(03)797-7601までどうぞ。

◀アスキーのパソコン通信サービス▶

ASCII NET

会員募集中

アスキーネットと「Tri-P」のお問い合せ・お申込みは
☎(03)486-9661
電話またはハガキにてお問い合せください
すぐに詳細資料と共に入会申し込み書をお送りします。

この誌面の表示価格には、消費税は含まれておりません。

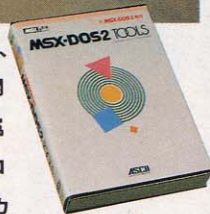
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル㈱アスキー アスキーネット事務局 株式会社アスキー

DOS2専用の新PDTシリーズ、ついに登場。

MSXを使ってプログラムを作成するための開発支援ソフト、PDT(プロフェッショナル ディベロップメント ツール)にも、DOS2専用の新シリーズが登場しました。このシリーズがあれば、さらに高度なプログラミングが可能です。日本語MSX-DOS2の威力をフルに活かして挑戦してください。

新 P D T シリーズ

アセンブラでのプログラミングを実現するユーティリティソフトウェア

MSX-DOS2 TOOLSは、日本語MSX-DOS2の持つ機能を活かし、アセンブラでのプログラミングを可能にします。特長/①プログラムの開発を側面から支えるTOOLコマンド(COMMAND2.COMやDOS2付属のユーティリティを除くコマンド23本と新たにRS-232Cコントロールのコマンド2本の計25本から構成)②高速漢字エディタ③アセンブラ、リンカ

MSX-DOS2 TOOLS

［エムエスエックス ドス2 ツールズ］

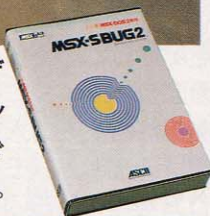
価格14,800円(送料1,000円)

■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■MSX2、日本語MSX-DOS2専用 ※MSX-DOS2 TOOLSをご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2が必要で、最低1台のディスク装置がついたMSX2パソコンでご使用になれます。

MSX-DOS2専用

新発売

大規模プログラムにも対応できるシンボリックデバッガ

MSX-S BUG2は、日本語MSX-DOS2上で動作するシンボリックデバッガです。漢字や階層ディレクトリのサポートはもちろんのこと、デバッガ本体をDOS2のマッパーメモリ上に置くことにより、従来のS BUGでは対応できなかった大きなプログラムをデバッグできるようになりました。

MSX-S BUG2

［エムエスエックス エス バグ2］

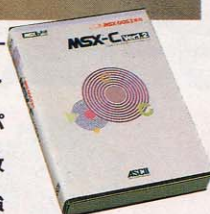
価格19,800円(送料1,000円)

■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■MSX2 ※MSX-S BUG2をご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2及びMSX-DOS2 TOOLSが必要で、最低1台のディスク装置がついたMSX2パソコンでご使用になれます。

MSX-DOS2専用

新発売

漢字のサポートが可能になったC言語コンパイラ

MSX-C ver.1.2は、日本語MSX-DOS2上で動作し、ザイログニーモニックのアセンブラソースファイルを出力する2パス形式のC言語コンパイラ。特長/①漢字をサポート②階層ディレクトリをサポートし、コンパイルに必要なインクルードファイルが存在するディレクトリを環境変数で指定可能③標準ライブラリ関数を、従来の66個から102個に増強

MSX-C Ver.1.2

［エムエスエックス シー バージョン.1.2］

価格19,800円(送料1,000円)

■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■MSX2、日本語MSX-DOS2専用 ※MSX-Cver.1.2をご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2及びMSX-DOS2 TOOLSが必要で、最低1台のディスク装置がついたMSX2パソコンでご使用になれます。

MSX-DOS2専用

新発売

MSX2ユーザーのための高速・高機能通信ソフト。エディタなど、多彩な機能を装備しています。〔エムエスエックス ターム〕

MSX-TERM

新発売

価格12,800円(送料1,000円)

主な特長/■インターレスによる漢字40文字×25行表示。■エディタ機能:通信中にテキストファイルの編集作業を行ったり、逆スクロールバッファからのカット&ペーストができます。■逆スクロール機能■ファンクションキーの定義ができます。■自動運転に便利なマクロ実行機能:MSX-TERM言語により、オートダイアル、オートログイン、自動運転ができます。■プロトコル通信:XMODEMに加え、アスキーネット専用のデータ転送プロトコルTransIt2をサポート。PDSのアップロードやダウンロードなどに威力を発揮します。■MSX-JE対応:MSX-Write IIなどにより連文節変換での日本語入力が可能です。■日本語MSX-DOS2対応。

対応機種:MSX2 対応OS:MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2 メディア:3.5-1DD(2DDのディスク装置でも読み書き可能)
※パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

日本語MSX-DOS2やパソコン通信のために、高速で大容量のメディア(HD)をサポート

MSX HD Interface

［ハードディスク インターフェイス］

20MB、40MBハードディスクに対応

価格30,000円(送料込)

新発売

MSXで大容量メディアを扱えるHD Interface。対応するハードディスクは日本電気㈱のPC-9801-27互換の20MBおよび40MBのもので、40MBについてはパーティションを設定することでご使用になれます。MSX2、MSX2+対応

※HD Interfaceは、通信販売のみで取り扱っております。ご購入の申し込み、お問い合わせは、㈱アスキー直販部(TEL03-486-7114)までお願いいたします。

対応ハードディスク一覧表(五十音順) '89年9月8日現在

メーカー	機種	容量	メーカー	機種	容量
㈱アイシーエム	MC-20EX※	(20MB)	緑電子㈱	DAX-HI	(20MB)
	SR-20 ※	(20MB)		DAX-HIV	(20MB)
	MC-40S ※	(40MB)		DAX-H5V	(40MB)
	SR-40 ※	(40MB)	㈱ランドコンピュータ	LDP-521A	(20MB)
アイテック㈱	IT H-320S	(20MB)		LDP-541A	(40MB)
	IT MJ4	(40MB)	ロジテック㈱	LHD-32NR	(20MB)
㈱ウィンテク	HD404HS	(40MB)		LHD-32HR	(20MB)
㈱グロリアシステムズ	GHD-340	(40MB)		LHD-32V	(20MB)
コンピュータリサーチ㈱	CRC-HD2A	(20MB)		LHD-34HR	(40MB)
	CRC-MH4	(40MB)		LHD-34SR	(40MB)
				LHD-34V	(40MB)

※増設機用別売ケーブルが必要です。

●この誌面の表示価格には、消費税は含まれておりません。

※MS-DOSは米国マイクロソフトの商標です。※MSX、日本語MSX-DOS2、MSX-DOS2 TOOLS、MSX-S BUG2、MSX-C Ver.1.2はアスキーの商標です。

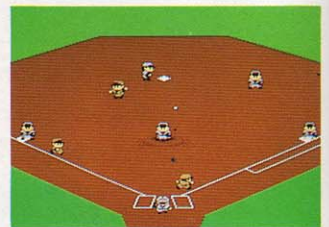
■カタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込み下さい。

〒107-24東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー営業本部TEL(03)486-8080 **株式会社アスキー**

MSXゲーム徹底解析

鋭敏な感覚と冷静な目で、人気ゲームの本質を情け容赦なく暴き出す！ アマチュアゲーマーたちの心を揺さぶる、天下無敵の徹底解析コーナーの始まりじゃ！ さあ読めすぐ読め。

激突ペナントレース2

どうやら、かなり好調なセールスを記録しているらしい激ペナ2。勝ち抜きトーナメントのほうにもじつに数多くのチームが送られてきていて、あらためてその人気の高さに驚かされるのだ。さて、今月はエディットモードをチェックして、最強チームの作り方を考えてみよう。

■コナミ　MSX2　6,300円［税別］（メガROM）

まずは内蔵チームの再チェックからだ!

ANIMALS（アニマルズ）

打者

	選手名	打法	打率	HR	走力
1	なまけもの	右	.287	18	0
2	いぐあな	右	.290	32	82
3	かものはし	左	.333	32	82
4	とど	右	.336	48	8
5	らっこ	左	.312	23	62
6	かに	右	.201	15	99
7	おっとせい	右	.286	39	12
8	ぱんだ	左	.261	44	10
9	けら	左	.284	27	61
10	まんぼう	右	.275	35	33
11	こあら	右	.274	32	78
12	ありくい	左	.244	41	48
13	すかんく	右	.157	17	75
14	まんもす	左	.198	52	2
合計値			3738	455	652

投手

	選手名	投法	球速	防御率	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発	つちのこ	右上	147	4.20	43	9	9	0
先発	あいあい	左上	149	5.40	64	1	8	1
先発	ももんが	左下	140	4.00	53	9	0	9
先発	うみうし	右上	133	6.60	39	3	5	0
リリーフ	むささび	左下	120	4.20	80	7	9	0
リリーフ	やまね	右上	156	6.00	38	9	0	0

ホームランバッターが多く、初心者にとって扱いやすいチームといえる“ありくい”や“まんもす”をスタメンに加えれば、破壊力がグンと増加して、より強力な打線になるはずだ。ただ、長打以外にこれといった得点パターンがない上に投手力もパッとしないなど、探せばけっこうアラも多く見つかったりするのだ。

HEROES（ヒーローズ）

打者

	選手名	打法	打率	HR	走力
1	すぱいだ	左	.299	19	91
2	ばとまん	左	.308	17	92
3	すうぱあ	右	.336	52	76
4	らりほー	左	.343	42	80
5	ぼんど	左	.310	28	38
6	いんでい	左	.272	21	59
7	まーろう	右	.314	13	42
8	とれいしー	左	.233	9	81
9	ねす	右	.218	30	26
10	じーあい	右	.245	5	41
11	まっくす	右	.239	19	56
12	だんてい	左	.313	13	69
13	あくせる	右	.166	10	46
14	はるく	左	.155	55	12
合計値			3751	333	809

投手

	選手名	投法	球速	防御率	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発	さまんさ	右上	160	3.22	55	4	8	8
先発	こなん	右下	135	5.00	83	2	9	0
先発	そろ	右上	142	4.80	43	6	4	5
先発	わんだー	左上	145	5.40	54	2	9	0
リリーフ	たーざん	右上	140	4.00	82	5	5	5
リリーフ	じえみー	左上	155	5.40	68	3	6	0

走、攻、守の三拍子ともにハイレベルの戦力を擁した、実力派のチーム。見た目はあまり強そうではないんだけど、実際に使ってみるとかなり力を持っていることがわかるはずだ。

長打力もあり、また起動力にも優れていて、さらに投手力も安定しているので、使いこなせれば内蔵6球団のなかでも最強のチームになるぞ。

スターズ STARS

打者

	選手名	打法	打率	HR	走力
1	はれー	左	.230	16	99
2	かぺら	右	.243	16	39
3	おりおん	右	.280	23	31
4	びぃなす	左	.328	36	50
5	さたーん	右	.298	38	2
6	しりうす	右	.221	12	40
7	あんたれす	右	.159	5	22
8	まぜらん	左	.188	7	60
9	ちきゅう	左	.299	17	24
10	あるてみす	右	.235	13	18
11	まるす	右	.176	2	75
12	べが	左	.243	9	21
13	いお	右	.201	4	25
14	あぽろん	左	.257	11	41
合計値			3358	209	547

非力な打線と貧弱な投手陣が目立つ、使えないチーム。とくにホームラン数40本以上のバッターがいないため、ヒットを積み重ねる以外にこれといった得点パターンを持たないのが致命的な欠点だといえる。エースの"へらくれす"にゆるい変化球でかわす投球をさせて、チャンスに確実に得点していくしか勝ち目はないぞ。

投手

	選手名	投法	球速	防御率	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発	へらくれす	右下	130	3.40	91	9	9	0
先発	れぐるす	右上	135	6.60	34	5	3	0
先発	とりとん	右上	128	7.00	60	2	2	0
先発	るな	左上	120	7.60	18	5	1	0
リリーフ	えうろぱ	右上	130	6.60	99	1	1	0
リリーフ	さざん	左上	141	5.80	56	9	0	0

ココモス COCOMOS

打者

	選手名	打法	打率	HR	走力
1	まれいしあ	左	.213	11	55
2	すまとら	右	.192	13	20
3	とんが	右	.150	59	1
4	じゃわ	左	.201	20	2
5	いーすたあ	右	.399	0	50
6	はいち	左	.170	10	10
7	どみにか	左	.176	7	13
8	たひち	右	.157	1	66
9	ばはま	右	.203	5	32
10	はばな	右	.238	1	0
11	ぱぷあ	左	.192	13	63
12	きゅーば	右	.210	14	29
13	かなりあ	左	.321	20	63
14	ぼるねお	右	.222	8	4
合計値			3044	182	408

一見してわかるとおり、内蔵6球団のなかでも一番弱いチームだ。打率、長打力、走力のいずれもリーグ最低というだらしない攻撃陣に、球速も変化球の曲がり具合も思いっきり低い投手陣ではとうてい勝ち目がない。徹底したアッパースイング打法で主砲の"とんが"の前にできるだけランナーをためるようにしよう。

投手

	選手名	投法	球速	防御率	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発	ふぃじー	右上	140	6.00	66	7	0	0
先発	はわい	左下	105	6.40	90	0	6	0
先発	ぐあむ	左上	141	7.40	29	2	2	0
先発	さいぱん	右上	133	7.00	42	5	0	0
リリーフ	ぱなま	左上	135	7.00	33	2	3	1
リリーフ	さもあ	右上	152	6.60	84	1	0	0

コナミックス KONAMICS

打者

	選手名	打法	打率	HR	走力
1	つるりん	右	.308	15	88
2	こんぐ	左	.189	49	23
3	べのむ	左	.399	34	13
4	たこ	右	.291	12	72
5	ついんび	右	.333	33	33
6	ういんび	左	.333	33	33
7	めたる	左	.287	14	84
8	いーがー	左	.384	28	80
9	はい	右	.314	24	61
10	すねぃく	左	.211	38	7
11	しもん	右	.198	47	42
12	はいぱー	左	.232	7	98
13	ばぐ	右	.271	51	5
14	そーめん	左	.304	15	46
合計値			4054	400	685

ここの打線はリーグナンバーワン。ホームランバッターがズラリとそろっている上に、3割バッターも多く、大ワザ小ワザをおりまぜた多彩な攻撃ができるのが魅力だ。また、投手陣もそこそこ安定している。速球派もいれば変化球ピッチャーもいて、総合力がかなり高いチームといえる。初心者にちょうどいいかも。

投手

	選手名	投法	球速	防御率	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発	すなっちゃ	右上	150	2.60	92	9	3	8
先発	きゅー	左上	149	4.40	71	4	9	1
先発	ぴぽ	右上	159	7.00	43	1	1	1
先発	もんたくん	右下	140	4.80	56	5	9	0
リリーフ	ちゃーりー	右下	142	5.00	86	1	9	0
リリーフ	すぴりと	右上	160	5.20	68	0	0	9

ネオダークス NEO DARKS

打者

	選手名	打法	打率	HR	走力
1	とよはら	右	.271	21	96
2	おざわ	右	.253	29	13
3	こじま	右	.240	24	63
4	ながえ	右	.392	51	2
5	きのした	右	.290	27	21
6	ちさ	左	.244	16	68
7	にしお	右	.274	14	9
8	いわさき	右	.220	11	80
9	さくらい	右	.299	19	97
10	まきたに	右	.263	37	20
11	てらだ	右	.225	39	25
12	おーた	右	.231	14	78
13	たけのうち	右	.246	31	25
14	しおざき	右	.224	23	13
合計値			3672	356	610

個性的な選手が多いチーム。総合力はさほど高くないものの、駿足バッターがいたかと思えば長距離砲がいたりして、実際に使ってみるとなかなか楽しいチームである。投手陣がいまひとつ地味なのが気になるけれど、ある程度上級のプレイヤーが操作すれば思っていた以上の強さを発揮してくれるはずだぞ。

投手

	選手名	投法	球速	防御率	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発	おーつか	右上	141	4.60	82	9	2	1
先発	まんの	左上	130	4.60	56	7	7	2
先発	さとう	右下	130	5.80	32	4	5	3
先発	さざさか	右上	160	5.60	99	4	0	0
リリーフ	おか	右下	120	4.00	78	0	9	9
リリーフ	いしもと	右上	159	5.60	48	1	8	1

強力チームのオイシイ作り方を公開！

BATTER 長距離打者の配分がカギ

みなさんお気づきのことかと思うが、前作よりデータに忠実になった激ペナ２では、ホームランバッターほどよく働いてくれるようになっている。とくにホームラン数が40本以上のバッターは、豪快なホームランはもちろん、鋭い打球で渋いヒットを打ってくれるなど、出塁率がかなり高いのも魅力。つまり、長距離打者は得点源としてだけでなく、チャンスメーカーとしても使えるのだ。

そこでチームエディットのさいには、長距離打者と中距離打者をどう組み合わせるかが問題となる。

てなワケでまずはパターンＡを見てほしい。このチームは駿足バッターとホームランバッターをふたりずつ交互に並べている。このパターンはいかにも強そうに見えるが、実際はたいしたことがない。ホームラン数が少ないバッターは、走力の数値がいくら高くてもヒットが出にくいので、意外と出塁率が上がらない。したがって、ホームランバッターの前になかなかランナーがたまってくれないのだ。

つぎにパターンＢ。このチームはできるだけ使えない選手を減らすために、ホームラン数30〜40本の選手を多くしている。このデータだとヒットはけっこうたくさん出るんだけど、思ったほど長打が出てくれないので、得点の効率がイマイチよくないのだ。

強いチームを作るためには、長打力があり出塁率も高い、ホームラン数50本以上のバッターが絶対に欠かせない。そこで、ホームランバッターを最大限に活かした、理論上最強の打線といえるのがパターンＣだ。下位打線はほとんど無視して、上位打線で一気にたたみかけてしまおうっていう単純なコンセプトなんだけど、破壊力はかなり強烈。豪快なホームランの連発は見ていてもスゴク気持ちいいのだ。

⬆ランナーをためて特大の１発！　これぞ最高の喜び。

パターンA

⬆打線のつながりがイマイチなのが欠点。

パターンB

⬆ヒットは出るがタイムリーが出にくい。

パターンC

⬆上位打線はものすごく迫力があるのだ。

PITCHER バランスを考えて組もう

激ペナ２は攻撃側が圧倒的に有利になっている。しかし、だからといってピッチャーのパラメータをいいかげんに設定しちゃあいけないのだ。

ピッチャーはバッターと違って、このパラメータならば絶対に抑えられる、なーんてものがないから大変だ。でも、工夫しだいでは、ある程度失点を減らすことができるはずなのである。たとえばコンピュータはピッチャーを１番目➡６番目➡５番目➡４番目という順番に交替させるようになっているので、自作チームをペナントモードで戦わせるとき、パラメータの割り振りの参考にしよう。

さて、実際にいろいろ試してみると、速球派のピッチャーの場合、低打率のバッターは貫禄で抑えるんだけれど、長距離打者に１発を食らいやすいのが難点。いっぽう、変化球タイプのピッチャーは、鮮やかに三振を取ることもあれば、制球難で自滅することもあったりと好不調の波が激しい。両方とも一長一短があるというわけだ。下の３つのパターンを参考にエディットしてみてくれ。

⬆打高投低の激ペナ２であるが、投手はやっぱり重要だ。

パターンA

⬆速球派中心。長打を食らいやすい。

パターンB

⬆徹底して横への変化球を重視している。

パターンC

⬆いろんなタイプの投手をそろえている。

トーナメント戦開催迫る!

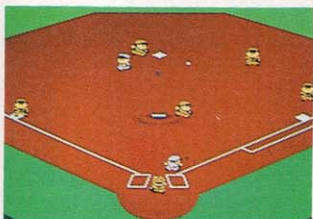
えー、まずは先月号の訂正と補足から。先月号のトーナメント募集告知のなかで、ピッチャーの球速の合計値が700までになっているけれど、800までの誤りでした。ホント、ごめんなさい。

それから、いろいろ考えた結果、大会は選手交替をゼンゼンしてくれないウォッチモードではなく、ペナントモードのほうを使って開催する予定でいます。やっぱり、選手交替の要素がないとレギュラーメンバーにパラメータをかたよらせたチームばかり強くなっちゃってツマンナイからね。

でも、「今さらそんなことを言われたって困るよーん」なんて思っている人も多いでしょう。そこで、すでに一度応募したけどデータを変更したいとか、別のチームで参加したいとか考えている人のために、応募の締め切りを10月20日(金曜日)の消印まで有効ということに改めます。送りそびれていた人もドシドシ応募してね。

⬆白熱した好ゲームが展開される日が刻一刻と迫っているのだ。さあがんばれ。

さて、9月20日現在の応募総数は約1,000通。ホントはすべてのチームをトーナメントに参加させてあげたいんだけど、さすがにこれだけの数になっちゃうとちょっと無理なので、ある程度抽選によって数を絞らせてもらうことになりそうです。ホント、これほど大量の応募に、担当者も喜びのあまり後先のことを考えたくなくなってきていますよ。トホホ。

とにかく、このトーナメントで、激ペナ2の最強エディットチームが決定するわけです。果たして栄冠はどのチームの頭上に輝くか? 結果は'90年1月号で発表予定!

⬆全国から寄せられた精鋭たちの戦いが、この球場の上で繰り広げられるのである。

⬆キュートなチアガールたちの応援が、トーナメントをより熱くしてくれるのだ。

⬆たったひとつの白い球をめぐる戦士たちの熱き戦い! なんてな。すごいぞ。きっと。

Mマガ編集部特製オリジナルチームだ!

自分で作ったチームの選手たちがグラウンド上を縦横無尽に駆けめぐる姿は、とても美しく感じられるものなのである。目の中に入れても痛くないくらいかわいい(一部例外あり)自軍の選手が活躍してくれるんだから、これほど楽しいことはない。そんなこんなで、編集部内でもチームエディットが大人気。原稿も書かずに、夜通しオリジナルチーム作りに励んでいる熱心なおバカさんが多いのだ。

下の2チームは、われわれが艱難辛苦の末に生み出した努力の結晶だ(大ゲサ)。ぜひともキミのオリジナルチームと対戦させてやってくれい。

MAGAZINES

まずは身内で固めたチームだ。このチームの特徴は、なんといっても〝あらきよ〟、〝ぱんち〟、〝がすこん〟の超強力クリーンアップトリオ。この3人の長打力がチームの命運をにぎっているといっても過言ではないのだ。

また、〝へび〟、〝すがさわ〟を軸とした投手陣もなかなかの実力派ぞろい。簡単に大量点を取られないのが強みといえよう。

ただ、1、2番の出塁率が低いのと下位打線がもうひとつさえないのが欠点なんだよね。

⬆8番の〝とよまる〟が足を引っ張る。

⬆個性的で、安定した力を持つ投手陣。

NESCAFES

そう、あの田中パンチがサラリと作り上げた、謎のチーム。代打はふたりだけ。かなり極端にパラメータを割り振っているんだけど、これがまた意外に強かったりするもんだからわからない。1発長打もあれば渋いヒットの連打もありで、どこからでも得点することができるのが強みだ。また、投手陣はエースの〝ゆりとーる〟を中心に、軟投派タイプのピッチャーをそろえているのが特徴。相手の打ち気をそらすピッチングをしてくる。

⬆上位から下位までムラなく打つのだ。

⬆速球を投げるピッチャーがいない。

キミは戦国時代を制することができるのか!?

信長の野望・戦国群雄伝

発売直後からスゴイ人気を得ている『信長の野望・戦国群雄伝』。もう、コノ勢いは誰にも止められないって感じだよね。みんなもじっさいにプレイしてみて、十分満足していることだろう。まだやってない人、さ、急いで！

■光栄　MSX2　11,800円/9,800円[税別]（ROM/2DD）

⬆➡自力で領土を増やしていく快感というのが、戦国群雄伝の大きな魅力なんだろうなー。

きっと歴史が好きになる!?

やっぱりというべきか、当然というべきか、堂々ランキングの3位に輝いた戦国群雄伝。スゴイ人気にはまったく驚かされてしまう。この勢いがいつまで続くのか、とっても楽しみだね。それに加えて、まだこの熱気がさめてないっていうのに、光栄の新作『水滸伝』が出てきた。歴史シミュレーションのブームは……、いや、これはブームなんていう一過性のものじゃなくて、完全に確立されたひとつのジャンルになったことを示しているなぁ。これで、キミたちが歴史に興味を持って勉強するようになると、成績もグーンとアップするはず!?　だよね、きっと。

で、今月は1582年から始まるシナリオ、〝信長の野望〟を中心にして、徹底解析をやってみることにするぞ。用意はいいかな？

〝信長の野望〟は、もうひとつのシナリオ、〝群雄割拠〟にくらべると、時代が進んだぶん力の弱かった大名は淘汰され、残るのは織田信長を含めた10人の大名だけとなっている。勢力地図を見ると、これはもう圧倒的に信長が優位に立っている。中心部の主要なところは、信長が支配していることを表わしているピンク色（？）に染まっているのだ。残りの大名は、東西に分断された格好になっている。これじゃ、信長に対抗するには、大名連合でも組むしかないようだな。

というわけで、自分が担当する大名を織田信長にすれば、文句なしに楽勝パターンといえるだろう。あとは、いかにして早くほかの大名をヒネりつぶすかという楽しみが残っているだけといっても、言い過ぎじゃない。サド的に、ウリウリ、どーだこのヤロ！　って感じでプレイしてみるのもオモシロイと思う（アブナイなー）。

信長以外の大名を選んだときは、かなり苦しい道のりをたどるハメになってしまうかもしれない。まわりの国に注意しながら、徐々に自国の領土を拡大していくという、根気の必要な作業が待っているのだ。国力が乏しいところだと、戦争を仕掛けていこうとしても、なかなか思うように進まない。イライラすること間違いなし！　だ。逆にいうと、ここからがウデの見せどころとなってくるわけなのだ。

⬆織田信長が支配している領土が、圧倒的に多いのがわかる。果たしてこれに対抗することができるかな。

〝民忠〟に気をつけよう

みんなも知っているように、民忠は大名の人気のバロメーターだ。あまりに強引な政策を行なってばかりいると、ドンドン民忠が下がっていって、一揆を起こされてしまうかも。民のことを考えながら、しっかりとした政策を行なう必要があるわけだ。

ただ、民忠をてっとり早く上げる手段はない。コツコツと国造りのコマンドを実行して、ちょっとずつ上げていくほかはないのだ。これは、『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』などと違う点だね。

⬆コツコツと国造りを行なって、国全体を豊かにしていこう。これで、民忠も上がることになるのだ。さあ、稼ぐぞ。

同盟国も信じらんなーい

このシナリオで、信長に対抗するためにほかの大名と同盟を結んで、これで安心して攻め込むことができると思ったキミ、そこのキミですよー。チッチッチッ、甘いなー。裏切りなんてしょっちゅうあるのが戦国時代というもの。こっちの兵力が手薄になったとみたら、同盟ってナニ？　って感じで、攻め込んでくるのだ。

チクショー、裏切りモノって叫んでみても、それはアフタフェスティバル、あとの祭りってわけ。そんな悲劇を招かないためにも、イザというときの備えをちゃんとしておかなきゃいけない。

やっぱり信じられるのは自分だけ、ってことになるんだなぁー。優秀な武将を集めておいて、かなりの兵力を維持しておかないと、戦争を勝ち抜いていくのは難しいというのが真実といえるね。

⬆武田勝頼と同盟を結んだ。これで安心して安房へ攻め込むことができるのだ。

⬆チグショー！　さっそく攻め込んできた。ああ、ヤな世の中になったもんだ。

さすが殿 商売も上手にござりますなー

国造りをするのにも、徴兵を行なうにもお金が必要。とにかく、商売の才能を発揮して儲けよう。兵糧を安く大量に買って、それを高く売る。コレは快感なんだなー。

商売のコツは、ひとことでいえば"タイミング"ってことになるかな。しっかり儲けてチョーダイ！

⬆このレベルの値段だったら、もちろん"買い"だ。たくさん買うぞー。

⬆で、米1につき金1.5以上だったら売ってしまう。かなりの儲けになる。

⬆軍師にこうやってホメられるのも、けっこういい気分になるものなのだ。

戦国群雄伝コマンド一覧表だっ！

ここで、表の見方を簡単に説明しておこう。最初の数字がコマンド番号。そこから枝分かれしているのが細かい項目。その横にあるカッコ内の数字が必要な行動力だ。

- **1.移動**
  - 1. 武将の移動(20)
  - 2. 金・米の移動(20)
- **2.開発**
  - 1. 開墾(50)
  - 2. 治水工事(50)
  - 3. 町投資(50)
  - 4. 築城(50)
- **3.取引**
  - 1. 兵糧売り(40)
  - 2. 兵糧買い(40)
  - 3. 武器の購入(40)
  - 4. 借金(40)
  - 5. 借金返済(0)
- **4.情報**
  - 1. 各国の情報(20か30)
  - 2. 武将の一覧(0)
  - 3. 領地の一覧(0)
- **5.人事**
  - 1. 人材探索(70)
  - 2. 人材登用(70)
  - 3. 家臣解任(20)
  - 4. 褒美を与える(20)
  - 5. 家臣教育(90)
  - 6. 城主交代(0)
- **6.外交**
  - 1. 婚姻(130)
  - 2. 同盟(100)
  - 3. 脅迫(130)
  - 4. 貢物(80)
- **7.謀略**
  - 1. 戦争工作(100)
  - 2. 混乱(90)
  - 3. 暗殺(100)
- **8.軍事**
  - 1. 徴兵(50)
  - 2. 再編成(20)
  - 3. 訓練(40)
  - 4. 戦争(40)
- **9.機能**
  - 1. 中断
  - 2. 表示時間
  - 3. 音楽
  - 4. 静止画
  - 5. 効果音
  - 6. HEX戦
- **0.PASS**

全国統一まであと少し！

信長の野望は達成されるのか!?

1582年から始まるシナリオ〝信長の野望〟では、かなりの国が信長の支配下にあるのは、前にもいったとおり。そこで、信長の野望は簡単に達成されるだろうから、逆に、それを阻止する立場でゲームを進めていくことにしよう。

プレイする大名として選んだのは、上杉景勝。越後を支配している。マップではいちばん北に位置していて、接しているのは、北条氏邦が城主の上野、武田信豊が城主の信濃、佐々成政が城主の越中という３国だ。配下の武将では、軍師として、直江兼続がいる。国力や各武将の能力値は、右の一覧表を見てほしい。軍師の直江兼続のほかに目立つといったら、上条政繁ぐらいか。とにかくこの陣容でゲームを始めるのだ。

⬆さあ、ゲームスタートだ。全国統一までどのくらいの時間がかかるのだろうか。

で、セオリーどおり徴兵を行ない、兵士を再配分する。上杉景勝の部隊を100に、そして残りを直江兼続と上条政繁にまわす。これで準備はオーケー。戦争を仕掛けるとしたら、ターゲットは上野の国だ。思い切って攻め込んでみよう。もし無謀なことなら、きっと軍師が止めてくれるはずだ。

越後の国

金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠	城	兵士
197	210	174	78	134	252	3935	81	200	172

氏名	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
上杉景勝	89	85	95	76	―	50	80	76	騎馬
山浦国清	35	33	43	34	70	15	53	52	足軽
色部長実	38	31	61	24	61	15	55	54	足軽
直江兼続	87	65	44	51	81	18	64	68	足軽
本庄繁長	48	42	53	42	68	19	65	63	騎馬
上条政繁	79	67	72	73	72	20	70	74	鉄砲
斉藤朝信	42	62	65	72	84	20	71	67	騎馬
吉江景資	30	36	28	21	87	15	58	57	騎馬

いけいけドンドン領地を拡大するのだ

上杉景勝と上条政繁で、上野に攻め込む。なんということはない、あっけない幕切れだ。敵はサッサと武蔵へと逃げていったのだ。

越後の城主として直江兼続を任命。ただし、委任はしない。メンドくさくても、すべて自分の判断でゲームを進めていくのがベストだろう。で、いまやらなきゃいけないことは、武将の選別だ。忠誠度の低い絣和康忠と大道寺政繁の兵士を０にしておかなくては。

こーいうのは勢いが大事だ。いっきに信濃へと攻め込むことにする。ときに1582年７月。ここもビックリするぐらい簡単に手に入れることができてしまった。

ここで越前に謀反が発生。反乱軍が勝利を収め、信長の領地の一角が崩れることになった。フーム、この調子だと案外すんなりと、信

1582年、戦国を生き抜いてきた大名たちだ!!

織田信長

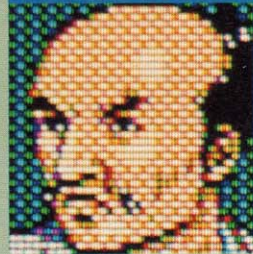
⬆いうまでもなく、戦国時代のスーパーヒーローである。このシナリオでは圧倒的優位に立っている。

上杉景勝

⬆〝群雄割拠〟のシナリオに比べて、自国の領地が１ヵ国に減っている。苦しい戦いを強いられるだろう。

武田勝頼

⬆父、信玄ほどのパワーはなく、武将の数やレベルが落ちている。コツコツやっていくしかない。

里見義頼

⬆あいかわらず、国力は低めだ。どうやって領地を広げていくか、そこが思案のしどころなのだ。

北条氏政

⬆上野、武蔵、伊豆を領地に持っていて、わりと有利な条件でスタートできる。本拠地は相模だ。

徳川家康

⬆三河から遠江に本拠を移した。三河ももちろん自国の領地のまま。信長と信玄に挟まれ苦しい戦いだ。

鈴木佐太夫

⬆まわりを信長や長宗我部に囲まれて、苦しいスタートになりそう。同盟をいかにうまく使うか、だ。

毛利輝元

⬆信長に次ぐ勢力を持っている。はたして、信長の野望にストップをかける一番手になれるかどうか。

河野通直

⬆北には毛利、南には長宗我部と、大国に囲まれている。その中で生き延びていくのはキビシイ!?

長宗我部元親

⬆四国制覇は簡単に達成できるはず。そこからどうやって本州に進出していくかが分かれ目になる。

長軍を破ることができそうな予感がしてくるなぁ……と思ったら、あっという間に美濃から織田軍が攻め込んで反乱軍を制圧した。やっぱり織田軍は強敵だな。

ここで甲斐の武田勝頼のところへ同盟を申し込む。

やっと有力大名と認められたようだ

甲斐との同盟が成立したあと、飛騨へ攻め込んでいった。もちろん勝った。なんだかトントン拍子にいきすぎてコワイような気がする。じっさいに、このことがあとに苦労する種になろうとは、このときは気がつかなかった。

ここで、織田信長の家臣の鈴木重秀が金35を持ってやってきた。フーム、やっとこれで有力大名の一員として認められたことになるのかな。まだまだ、道のりは長そうだけどヤル気になる。

⬆とうとう、武蔵を自分の領地にしたのだ。これからドンドン南下していくぞ。

ところで、上野の城主の上条政繁を武蔵に攻め込ませることにした。現在のところ上野は、敵と国境を接していないので、全兵力で武蔵へ行けるのだ。しかしながら、けっこう苦戦した。で、どーにか攻め落とすことに成功。上野の城主に本庄繁長を任命する。コイツは、そんなに政治力はないが、まあ生産国の城主としては、適当であろう。

年が明けて1583年1月。越後に残しておいた直江兼続を越中に向かわせる。この調子ならダイジョーブなんて甘くみたのがいけなかった。コテンパンにやられて、退却するハメになる。初めての挫折といっていいだろう。やっぱり、むやみに戦争を仕掛けていくばかりじゃダメということが、あらためてわかった。今度は慎重にいかなければ……。

⬆いちどは失敗したが、今度は越中を手に入れることができたのだ。それもこれも、越後の国力のおかげだ。

2月。再び越後から越中に攻め込む。今度は、直江兼続、山浦国清、色部長実の3部隊、総勢167人でいったのだ。今度は楽勝だった。

チョットようすがおかしくなってきた

1583年3月の時点で、支配している国が6ヵ国。越後、上野、武蔵、越中、飛騨、信濃だ。ゲームを始めてから1年間がたったことになる。このペースだと先が苦しいかもしれない。

さらに、越中の直江兼続を使って能登に対して戦争を起こした。思っていたほどの歯ごたえもなく、すんなりと手に入れることができたのだ。やっぱり、こーいう有能な軍師がいるとホントに助かる。現在、上杉景勝は飛騨にいるままだ。前にいった苦労する種とは、まさにこのことだ。飛騨は国力が弱く、つまり石高や商業の値が低くてなかなか兵糧や金が入ってこない。おまけに人口も少ないので、徴兵しようとしてもママならない

再編成でシェイプアップ

ゲームを始めたときの初期設定では、各武将に平均的に兵士が配分されている。まあ、大名はさすがに多くの兵を持っているけどね。だけど、そのままじゃ戦争に勝てないというのはみんなも知っているとおり。ただ、いたずらに部隊の数ばっかり多くても、ひとつの部隊にいる兵士数が少ないと、戦争ではナーンの役にもたたない。あっというまにやられてしまうのだ。ウムム、それじゃイカンわね。じゃ、どーするかだ。それには、すぐに兵力の再編成を行なう必要があるのである。

まず、トーゼンのことながら大名の兵士数を100にしてやろう。そして残りの兵士は、戦闘力が高い武将や軍師に割り振るのだ。もちろん徴兵を行なって総兵士数を増やすことも忘れちゃイケナイ。

戦争に勝って、たくさんの武将を手に入れることができたあとも、再編成を行なうのは当然。そんな武将の忠誠度なんて0に近いんだし、ヘタに兵を持っていて謀反なんて起こされたらたまんないもん。戦争で寝返ることもあるし……。転ばぬ先のツエとでもいうのかな、忠誠度が上がるまでは、多少能力が低くても、信頼できる武将に兵を預けておいたほうが安心できる。

⬆各武将に平均的に兵士が割り振られている。これじゃ、戦争に勝てない！

⬆そこで再編成を行なって、大名と優秀な武将に兵力を集中させてやるのだ。

籠城戦では敵を逃すな!

やった！　ついに敵を城の奥へ追いつめたぞ、勝利はまちがいなしだっていうとき、敵も必死で突撃をかけてくることがある。まあ、こちらのほうが断然優位に立っているんだから、もちろん突撃は失敗に終わる……、そう思った瞬間、ありゃりゃ、敵部隊がすり抜けて逃げていったぞ、なんて経験があるかもしれない。とくに、こっちが足軽か鉄砲隊で敵が騎馬隊なんてときは、機動力でかないっこないから、いくら追いかけていっても、結局時間切れで敗れることがある。情けない話だよね。

そんなことのないように、必ずひとつの部隊は敵の大将をマークしておこう。もちろん、それには騎馬隊が最適なのはいうまでもない。少し離れたところで、戦争の成り行きを見ていて、イザというときに敵の大将を叩きつぶそう。とにかく、冷静に敵部隊の動きを読むことが大切だね。

⬆ヘッヘッヘッ、やっと残りが大将のいる部隊だけという状況になったのだ。

⬆と、思っていたら突撃をかけてきた。オヤ、すり抜けて逃げていったぞー。

⬆こんなこともあろうかと、ちゃんともうひとつの部隊が待機していたのだ。

のだ。美濃に攻め込もうと思っているんだけど、なかなか抜け出せない状態に陥ってしまったのだ。

膠着状態が続くものだから、ほかの活路を見いださなくてはいけない。直江兼続を正面に立てて、日本海側を取っていくことにする。というわけで、能登から加賀への戦争も、カ〜ルク勝利を収めた。

そのころ、武蔵の上条政繁を安房に攻め込ませた。武田との同盟を信じて、ある程度の兵を残すだけでかなりの勢力を使ったのだ。

国名	金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠	城	兵士
越後	129	139	186	72	139	252	3930	79	200	119
上野	34	14	179	70	112	202	3123	65	114	57
武蔵	215	147	183	74	150	208	4157	67	182	147
信濃	218	244	157	72	158	197	3363	71	150	49
飛騨	98	98	63	100	84	165	618	61	69	94

HIT ANY KEY

⬆この飛騨の各パラメータを見てちょーだい。これじゃ戦争にいくこともできないし、ハマったって感じだ。

よーしエンジン全開 いっきにヒネリつぶす

ところが、同盟というのはあっけなく裏切られるもので、攻めてこないハズの武田勝頼がやってきたのだ。さすが、戦国時代。ミョーなところで感心している場合じゃないんだけど、思わず納得してしまった。とにかく武蔵を取り返すことに専念しよう。

飛騨から動けない上杉景勝をなんとかするために、越前城主となった直江兼続を捨て身で美濃に攻め込ませる。これは勝つためというよりも、国内を荒らして、美濃軍を弱体化させることを目的としているのだ。危ないと感じたら、サッサと退却すればいい。

その作戦は、バッチリうまくいった。飛騨から美濃へ戦争を仕掛けて、とうとう勝ったのだ。ヤッタネ！　という感じ。ゲームがここまで進行して、自分の領地が増えている場合には、こういう手段も有効なのだ。

1583年９月。やっとの思いで武蔵を取り戻すことに成功。ただ、北条氏規が武田側の勧誘に乗って寝返ってしまった。まあ、これも忠誠度を上げてなかったせいだな。

いよいよ、織田信長と対決するのだ

ついに、織田信長の本拠地、近江と国境を接する国を領地として持つことになった。ただ、アセッたら、すぐにやられてしまうことはわかっているので、土台固めを行なう。とにかく、優秀な武将が足りないのだ。今のところ能登で召しかかえた前田利家がヒットだな、といえるぐらいだ。

⬆まだまだ、信長の勢力が強力なのだ。コツコツとひとつずつ奪い取るしかない。

⬆やっぱり、これだけ兵力に差があったら、勝てませんなー。けっこうツライ。

現在1584年１月。ここまでゲームを進めてきてわかったと思うけど、このゲームで勝つためには、とにかく優秀な武将を配下にすることと、戦争の前には敵国の情報が必要だということだ。また、戦争場面では、当たり前の話だけど兵士の多い部隊のほうが強いのだ。

戦いの後始末はキチンとね！

やっとの思いで、攻め込んだ国を手に入れることができたときにウレシイのはみんな一緒。たしかにそうなんだけど、ただワーイ！　戦争に勝ったぞー、なんて喜んでいるだけじゃダメなのだ。ちゃんとやることはやっておかなきゃ、ね。その後のゲーム展開に大きく関係してくるから、よーく考えて処理を行なおう。

まず最初にやるのが、捕らえた武将たちの処遇だ。頸を斬るか、逃がすか、召し抱えるかの３通りの選択肢がある。といっても、大名などは頸を斬るだけしかないけど。で、とりあえずは人も足りないことだし、基本的には召し抱えるという方針で臨むのだ。意外と能力値が高くて、しかも忠誠度も高い武将もいる。これはホントに儲けものだ。反対に、「どーか、命ばかりはお助けを……」みたいなことを言っといて、召し抱えたとたん「この屈辱我慢ならぬ」なんてほざくヤツもいて、アタマにくることもあるけど。ま、冷静に冷静に……。

⬆能力値の高い武将に対しては、このようにバンバンと褒美を与えていこう。

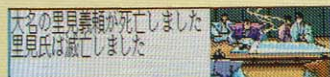
その次には、自分が元いた国の城主を誰にするか任命しなければいけない。このことは、戦争を起こす前にちゃんと決めておく必要があるな。そのためにも、自分のところの武将の能力値を、アタマの中に入れておこう。そして、コイツを城主にすると決めた武将を残しておいて、戦争を仕掛けるのだ。このとき考えなきゃいけないのは、戦争に勝ったとして、国境が敵に接していない、つまりまわりが味方の国ばかりになるときと、そうじゃないケースとで変わってくるということだ。

敵と隣あわせにならないときは、全部の兵士を戦争に駆り出せばいい。つまり、純粋に生産国となるんだから、新しい城主は戦闘力などあまり関係なく、やや忠誠度が低い人物でも問題ないはずだ。

⬆これで、加賀が敵と国境を接していない生産国になる。

また、敵と国境を接するケースでは、ある程度の守備兵は残しておかなくてはいけないし、それを率いて城主として戦争を行なえるような人物でなきゃいけない。もちろん忠誠度が高くて、ほかの能力も高ければ申し分ないんだけど。

で、戦争に勝ったおかげで、すごく使いモノになる武将、たとえば軍師をやっていたような人を配下にできたら、これはラッキー。とにかく褒美を与えて忠誠度を上げるのだ。そうすれば、戦争を仕掛けるとき、二方面作戦をとる場合など、一方を安心して任せることができる。

能力値も低くて忠誠度も低いという、どーにも使えない武将は、テキトーにあしらえばいいんじゃない。

⬆戦争に勝ったあと、大名の頸を斬ることも大事な処理のひとつなのだ。ムゴイ。

⬅逆に、このように召しかかえるのも、大事だ。いい武将がいればいいんだけど。

各国のHEX、籠城戦のマップ紹介だっ!!

ここでは、大事な戦争シーンでのマップを紹介してしまうぞ。それぞれの大名たちの本拠地を攻め込むときに、と一っても役に立つはずなのだ。また、籠城戦のマップも同時に公開する。城の内部がどのようになっているかかわかっていると、戦い方も変わってくるんじゃないのかな。

越後

⬆城の防御度が200と、高いほうだ。わりとこぢんまりした感じ。

甲斐

⬆かなり山が多い地形になっている。移動の時間がかかりそう。

安房

⬆まあ、とくにコレといった特徴はない。城防御度は105と低め。

相模

⬆なんと、城防御度が550という、とんでもない数値を示している。

遠江

⬆マップの北側に山が連なっている。城防御度は166と平均的。

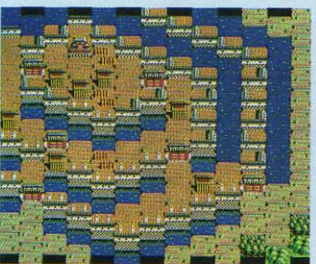
近江

⬆琵琶湖がマップのまん中にドーンとある。陸地が少ない印象だ。

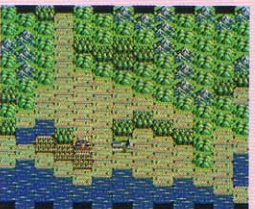
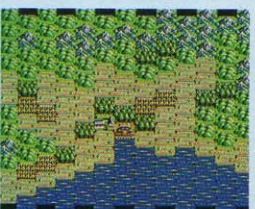
紀伊

⬆城壁が張り巡らされているので、騎馬隊以外が活躍しなければ……。

安芸

⬆南に瀬戸内海、北に中国山地がある。城防御度は131なのだ。

伊予

⬆マップを見た印象では、海に山が迫ってきているといったところ。

土佐

⬆城防御度は129。入り口が狭く奥がやや広がっていて、攻めにくい。

クリムゾンⅡ

復活した凶悪な独裁者クリムゾンを倒すべく、それぞれ立ち上がった５人の勇者たち。今月号では、いよいよ主人公の勇者が登場しての冒険が始まるぞ。仲間をひとりずつ加えていき、最終的に５人のパーティーにしてクリムゾンを倒すのだ!!

■クリスタルソフト
MSX2
7,800円［税別］
（2DD）

ついに勇者の登場だー!!

『クリムゾンⅡ』は５人のパーティーで冒険していくRPGだが、主人公以外のメンバーそれぞれにシナリオがついていて、４つのシナリオを解き終わってから初めて主人公の勇者が登場する。

先月号では戦士ゴーバス、僧侶リーマ、魔法使いマーロン、女戦士ナターシャの４人のシナリオを紹介した。彼らは広大なマップのどこかで、主人公の勇者が迎えに来るのを待っている。キミは、彼らを探して仲間に加え、凶悪なクリムゾンを倒さなければならない。

クリムゾンのところまでには長い道のりがあるけれど、仲間が増えればなんとかなるのだ。今月は、パルパスの塔までを解析するぞ。

⬆主人公の勇者は、かっこよく最後に登場。４人の仲間がキミを待っているぞ。

仲間をお迎えに行くのだ

４人の仲間がどこで待っているのかは、それぞれのシナリオを思い出してみればわかるよね。迎えに行く順番は決まっていないので、近いところからまわっていこう。

リーマ

僧侶のリーマが修行をしながら待っているのは、おそろしの森の近くにあるイリアス山の道場だ。おそろしの森はエルパの町の南にあるので、エルパの町の次に行ってみよう。

リーマに会って仲間に加えたら、ライラスの村で〝せいなるころも〟を手に入れておくこと。これはちょっと値段が高いけど、僧侶が身につけられる最高の防具なのだ。

ゴーバス

最初のシナリオで登場した戦士のゴーバス。彼はアバの神殿で成人の儀式を行ない、そこで勇者が迎えに来るのを待っている。アバの神殿には、エルパの町からアルタイルの町へ行く途中で寄るのがいいだろう。神殿へは裏から入れるので、洞窟を通る必要はない。また、ゴーバスがすでに黄金を見つけていれば、そのお金でアイテムを揃えられるぞ。

マーロン

立派な魔法使いになることを目指し、パンロン山に住む名高い魔法使いの弟子になったマーロン。モービアス博士から船をもらったら、さっそくマーロンのいる島へと行ってみよう。マリーブの村とふたつの塔でつながっていた島へは、今回は船があるので楽に移動することができるぞ。マーロンが仲間になったら、魔法で活躍してもらうのだ。

ナターシャ

女戦士ナターシャが待つノアの塔は、アルタイルの町から西に進んだところにある。しかし、ノアの塔へは無限の塔を抜けて行かないと入れないのだ。無限の塔の鍵は？　そう、あのイザベラが持っているんだよね。さっそくイザベラのところへ行き、鍵を受け取ってからノアの塔へと向かおう。ナターシャに会うことができたら、冒険もいよいよ本番だ。

ノーポリの町

主人公の勇者が登場したら、この町からスタート。キミはノーポリの町長から、邪悪なものがこの世を包もうとしていると聞かされる。そして、5つの玉を持つ5人の勇者が平和を導くということも教えられるのだ。5人の勇者とは、つまりキミとゴーバス、リーマ、マーロン、ナターシャのことだ。

ノーポリの町でいろいろ話を聞いてみると、この町からは暗黒の森を通らなければどこにも行けないという。暗黒の森は、ノーポリの町から南のほうに行けばあるぞ。

⬆ノーポリの町では必ず町長さんから話を聞こう。5つの玉を持つ5人の勇者が、邪悪なものを倒すのだと教えてくれる。

⬅暗黒の森を通らないとどこにも行けない。でも敵が強いから行きたくなーい。困った。

暗黒の森

暗黒の森を通らなければ、どの地域へも行くことはできない。しかし森の中には、強い敵がたくさん出現する。だからいきなり入ってもすぐに倒されてしまうだけ。しばらくはノーポリの町の周辺でレベルを上げ、ある程度強くなってから森へ行こう。森の中には3つの洞窟がある。まずひとつめの洞窟で老人に会うと、なぜ森が暗黒なのかを教えてくれる。光の像を魔物に盗まれ、それを取り返さないと森に光が戻らないという。そこで、魔物がいる別の洞窟へ行き、魔物を倒して光の像を手に入れよう。それを先ほどの老人に渡すと森に光が蘇り、残りの洞窟から森の反対側へと抜けることができるのだ。

⬅最初の洞窟で老人から森が暗黒になった理由を聞き、像を手に入れたらまた来よう。

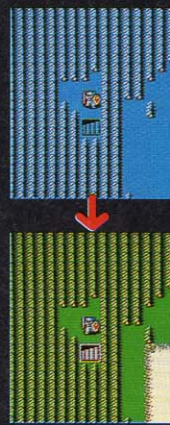
⬆別の洞窟へ行くと悪魔のツメというモンスターが現われる。こいつが光の像を持っているのだ。ひたすら攻撃して倒せ。

⬅悪魔のツメを倒したら……やった!! 光の像を手に入れた。再び老人のところへ。

光の像を取り戻すと……森が明かるくなった！

⬅さっそく老人に光の像を持って行こう。これで森が明かるくなって通り抜けられる。

おそろしの森に新しい階段ができた

➡おそろしの森で何か気づいたことはないかな？ そう、階段がひとつ増えているのだ。ここから外に出られるぞ。

エルパの町

無事に暗黒の森を抜けて北のほうへ歩いていくと、エルパの町にたどり着く。ここでは、町の人からあとで役に立つ重要な情報をたくさん得ることができる。今は意味がわからないことが多いかもしれないけど、あとで後悔しないためにも必ずメモをとっておこう。

また、宿屋の2階にいる修行中の僧侶は死んだ人を蘇らせてくれる。仲間が死んでしまったときはここへ来て生き返らせてもらおう。

エルパの町を出ると、次に行くべきところはアルタイルの町。ところが、アルタイルの町へは大陸をずーっと北のほうに歩いて行かなければならない。しかも途中に町や村がない。そこで、エルパの町で武器や防具、薬などをしっかり備えておくことが必要なのだ。

⬅なーんのことだかさっぱりわからなくてもあとで必ず役に立つ情報がいっぱいある。

⬅もしも仲間が死んでしまったら、宿屋にいる僧侶のところへ行こう。無料ではない。

アルタイルの町

エルパの町から北の方角へどんどん歩いていくと、あー、あったあった、アルタイルの町。ここは今まで行った町の中で一番大きな町なのだ。店や宿屋のほかに民家も建ち並んでいるので、遠慮なくあがり込んで話を聞こう。

武器屋では戦士向けの武器や防具がばっちり揃っているから、ここでゴーバスの装備を万全にしてあげると戦闘がとても楽になるぞ。

また、この町には船を提供してくれる偉大な科学者、モービアス博士の家があるので訪ねてみよう。

モービアスはかせは　いだいな
かがくしゃだ

⬅モービアス博士の家が見える。この町では博士の名を知らない人はいないようだ。

⬅その魔法使いこそ、マーロンに違いないぞー。早く迎えに行ってあげなくちゃね。

モービアス博士の家

海底に潜る船の研究をしている科学者、モービアス博士。彼に会えば、この先必要となる船を手に入れられるかもしれない。さっそく博士の家へ行ってみると……。あいにく博士は研究所に出かけていて留守なのだ。家にいるのは博士の娘アルテアと、その弟たち。

このアルテアというのが困ったやつで、きれいなサンゴを持ってこないと博士に会うための紹介状を書いてくれないというのだ。しかも、そのサンゴがあるのは魚人がいっぱい現われるというアルタイルの塔の中。ふえー。

でもまあ、サンゴさえ取ってくれば船が手に入るんだから、ここはひとつがまんして塔へ向かおう。

⬅強い男が好きなのはわかるけどぉー、それとサンゴとはあんまり関係ないでしょー。

⬅苦労して取って来たサンゴを渡すと……。これでやっと博士に会うことができるぞ。

アルタイルの塔

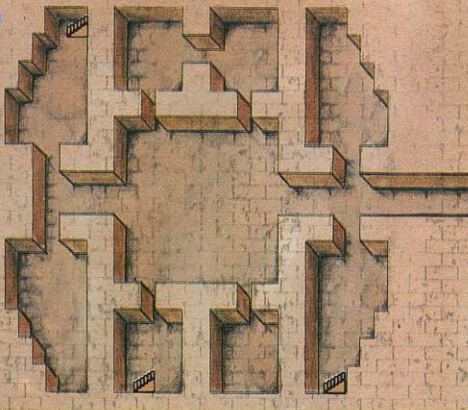
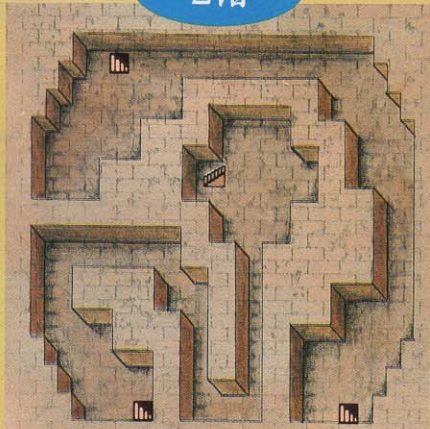
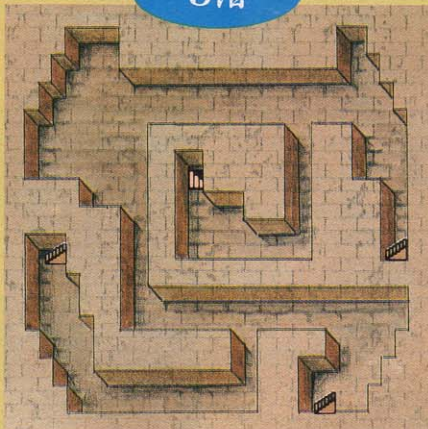
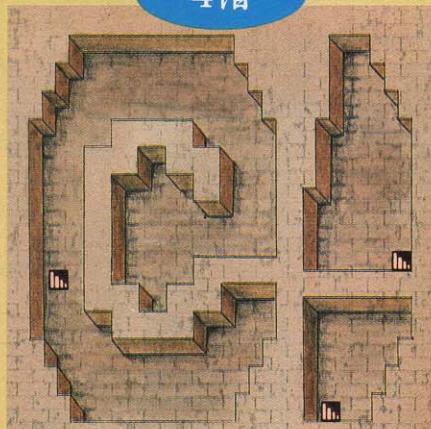
わがままな女の子のためにやって来たアルタイルの塔は、アルタイルの町の北西にある4階建ての塔。アルテアに渡すサンゴは、4階の宝箱の中に隠されている。しかし、その4階にたどり着くまでがたーいへんなのだ。手ごわい魚人がうようよ出てきて、行く手をはばむ。また、階段と階段のつながりに気をつけて進んでいかないと、むだに歩いてそのぶん敵に遭う頻度も増してしまう。下のマップを見ながら、迷わないように進んでいこう。

1階

2階

3階

4階

モービアス博士の研究所

モービアス博士の娘から紹介状をもらったら、さっそく博士のいる研究所へ行ってみよう。博士は研究所でネプチューン号という海底に潜れる船を作っているという。

紹介状のおかげで入り口を通ることができ、博士とも会えたぞ。博士にクリムゾンを倒しにいくことを話すと、期待どおりネプチューン号を譲ってくれた!! ところがこのネプチューン号、水上は走れるんだけど、今はエネルギー不足で潜水ができないらしいのだ。しかもそのエネルギーとは、古代人のエネルギーという特殊なものでなければダメなんだって。

まあ、とりあえずは水上を移動して冒険を続けてみよう。

⬅研究所の入り口には博士の部下が立っているけど、手紙を持っているから平気なの。

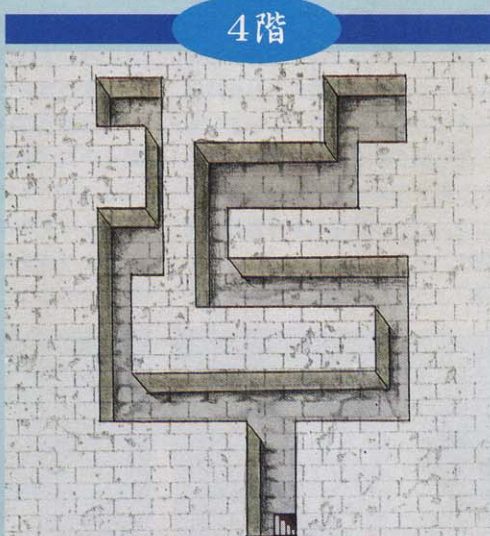
⬅おおっ、やっと船が手に入ったー!! だけどまだ潜水できないのがくやしいなあ。

⬅さっそく船に乗って海上へ出よう。まずは残る仲間の2人を迎えにいくのが目的だ。

1階

入り口

2階

3階

4階

この塔の中には、ペガサスワープというアイテムが隠されている。これは、どこにいてもあらかじめセットしておいた場所に、たちまちワープできるというとっても便利なもの。しかも隕石のかけらと違って、町や村に限らず海でもダンジョンでもどこにでもセットできるのだ。

パルパスの塔は4階建て。隠されているのは当然、4階だね。

ペガサスワープ発見！

⬆このほかにも、同じ効果をもつシグナスワープもどこかに隠されている。

今月はラストまでの道のりをどどーんと攻略！

夢幻戦士ヴァリスII

このゲーム、アクションシーンがとても難しいためか先へ進むのがかなりキビしい。そこで今月は、先月に引き続きステージ1から4までの具体的な攻略と、残り2ステージを紹介しよう！

■日本テレネット
MSX2
8,800円［税別］(2DD)

STAGE 1 まずはディフェンスアイテムを装備すること！

ステージ1は、自分が攻撃できる間合いを知ることだ。これはオフェンス(攻撃)アイテムのブリットを取るまで優子は飛び道具がつかえないため、前半は接近戦用の剣だけで戦わなくてはならないからだ。セーラー服を装備するまでは、ダメージは絶対に受けない！というぐらいの気持ちで進めていこう。剣の攻撃範囲は、見た目よりも大きいから、敵が近づいてきたら早めにしゃがんで剣を振っていれば、まずダメージを受けることはない。ただ、左右からほとんど同時に敵がきた場合は無理せずにジャンプでかわそう。不安な人はビルに飛び乗って敵を避けるようにしたほうが安全じゃないかな。

後半の橋げたを飛びうつるところでは、海に絶対落ちないようにすること。橋げたを飛びうつるときに敵に跳ねかえされてしまい、海にポチャン、おしまい。なんてことがけっこうあったりする。

入手アイテム
- ブリット×2
- ディフ
- セーラー服
- ブレザー服

一番最初はここからスタート。最初に現われる敵はしゃがまないと倒せないぞ

ビルの上に飛び乗れば、敵の攻撃を避けることもできる。ただ、着地には注意

最初の階段を上がりきると、左右から敵が来る。ダメージ覚悟で突っ込め！

前にいる敵は必ず倒して進もう。はじき飛ばされて海に落ちることがよくある。

STAGE 2 クラスターでバリアを張って敵の弾を消そう

はっきりいって、難しい！ ステージ1にくらべ、いきなり難易度が上がっているといった感じさえする。これはひとえに迷路状になった広いマップと、陰険な動きをする敵キャラにある。

このステージは広いわりに足場がせまいため、ジャンプしつつ進まなければならない。そのために必要なのが、スタート地点のすぐ下にあるハイジャンプアイテムだ。これは自分のジャンプ力を格段に上げるアイテムで(約2倍)、このステージを自由に動きまわるには必ずなくてはならないものなのだ。

また敵キャラで気をつけたいのが、壁や床にそって動きまわるデボン。こいつはいきなり自分の真上にバラバラッと降ってくるので避けようがないうえに、どうしようもなくカタい。レベル2のブリットで4発も当てないと倒せないという、まさにダイヤモンドもビックリのカタさなのである。

ただ難易度がかなり高いかわり、アイテムが豊富にあるのは救い。ここで手に入れるクラスターは攻守ともにすぐれた武器で、連射することで自分の前方に強力なバリアをつくることもできる。

入手アイテム
- ハイジャンプ
- クラスター×2
- レーザー
- エボード
- オフェンス型スーツ
- ディフェンス型スーツ

ステージ2のスタート地点。この真下にハイジャンプアイテムが置かれている。

クラスターはレベル1でもかなり役にたつ武器だ。つねに弾幕を張っていよう

弾をバンバン撃ってくるので、どうしてもバイタリティーが足りなくなるのだ。

右上にあるのがディフェンス型スーツのアイテム。攻撃も一番激しい場所だ。

STAGE 3 マップを覚えて最短パターンを

ステージ3は全6ステージの中でもちょっと特殊なステージ。普通に進んでいくと、なんと道がなくなって進路をふさがれてしまうのだ。ここで必要なのが、先月でも紹介したエクスプローダー。これは爆風である特定の壁や床を破壊することができる特殊な武器で、爆風がとどく範囲が限られているため初めは使いにくいけど、慣れればこんなに便利な武器はない。前のステージでてこずらされたボンも一撃で倒せてしまうという強力さも魅力だし、重要なアイテム(オフェンス、ディフェンス型スーツなど)もそろっているから必ず手に入れておきたい。下のマップを参考にがんばってくれ。

入手アイテム

- エクスプローダー×2
- レーザー
- オフェンス型スーツ×2
- ディフェンス型スーツ

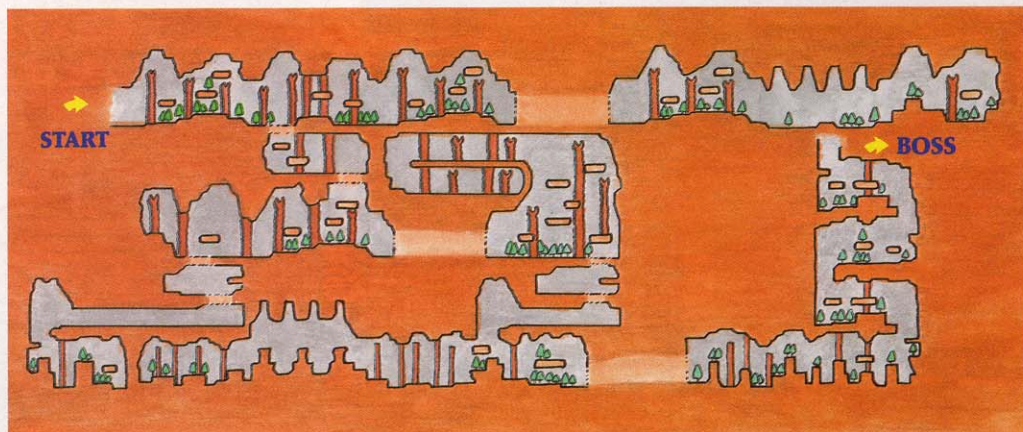
☗エクスプローダーで壊せる壁や床の場所は、慣れれば簡単に見つけられるはず

☗上から降ってくる敵は倒そうとは思わないこと。間に入れば爆風はかわせるぞ。

☗敵の弾は一定の間をおいて撃っているので、タイミングさえあえばよけられる。

☗バイタリティが回復するポーション。この場所にたどり着くまでが大変なのだ。

ディフェンス型スーツは必須アイテムだ

☗ディフェンス型スーツはオフェンス型にくらべてヒットポイントが少ないけれど、敵から受けるダメージを軽減するという効果を持つ。その場の状況を考えて装備していこう。

STAGE 4 強制スクロールにあわせて！

ステージ2、3と違って横一直線の単純な構造のマップになっているけれど、じつはココ、強制スクロールというとんでもないワナが隠されている。つまり、障害物にはさまれると死んでしまうわけ。

また中盤に足場がないところがあるので、スタート直後に出るフローティングアイテムは絶対に取っておくこと。これは空中浮遊ができるというアイテムで、これさえあればジャンプする必要もなくなるというありがたいものだ。ただ、このアイテムの効果が続いている間(1ステージ中)は絶えずジュエルは消費されていくので、敵を倒したときにでるジュエルをことあるごとに取って補充すること。スペシャルアイテムを多用するとジュエルがなくなってしまい、肝心なときに空中浮遊ができなくなってしまうぞ。

このステージもアイテムがかなり多いし見た目は簡単そうだけど、取るタイミングがちょっとでも遅いと障害物にはさまれることがあるから注意したい。あと、アイテムを一度取り逃すともう戻れないことも忘れないように。ここで取れるハンターは超強力！

入手アイテム

- フローティングアイテム
- エクスプローダー
- ブリット
- クラスター
- インテグラル
- ハンター×2
- ディフェンス型スーツ

☗スタート地点にあるフローティングアイテムは、このステージでは絶対に必要。

☗アイテムを取るのが遅いと障害物につぶされる、なんていうこともしばしば。

☗中盤のアクションシーンでは、ハンターを使うと楽に敵を倒すことができる。

☗通路の上下から狙ってくるレーザーにも注意。ささいなミスが命取りになるぞ。

STAGE5 後半に行くほどキツくなるステージだ

ステージ5は2つのエリアで構成されている。前半は8階にもおよぶ広大なメガスの城が舞台になっていて、上の階に行くには途中にある階段を使わなければいけない。でもこの城、とても広いんだよね。攻撃もかなりはげしいので立ち止まらずに進んでいかないと、敵の猛烈な攻撃にあうだろう。

ここで一番使える武器はなんといってもクラスター。クラスターはすべての敵や弾を打ち消してくれるから、こういうせまい場所では敵の攻撃をかなり防いでくれるはずだ。スタート地点は1階の左下、ゴールは8階の左上にある。

後半のエリアは一転してメカニックな雰囲気の城内が舞台。このエリアでの移動はすべてエレベーターを使って移動するようになっている。ここは敵の攻撃がはげしいから、攻撃を防ぐよりディフを使って敵の動きを止めてしまったほうが安全だ。それに、ボスは一番上の階からジャンプしないと行けないことも忘れないように。寄り道をしないで無駄なヒットポイントの消費をしなければ、ノーダメージで乗り切れることもあるぞ。とはいっても、アイテムを取り忘れることだけは禁物だからねー。ここでハンターのレベルを3にしておかなければ、最終ステージで泣きをみることになるぞ。気をひきしめてプレイしよう!! ここのビジュアルシーンは特筆モノだ。

⬆後半は一転してメカニックな雰囲気。エレベーターをうまく利用することだ。

⬆ここには3つもアイテムが置かれている。はたしてキミは全部取れるかな?

アイテムのある場所はココ!

⬆まず、3階の右側にあるアイテムがクラッシュ。敵を一掃することができる。

⬆4階の左側にあるのが麗子型スーツのアイテム。無理に取る必要はないが……

⬆7階の左側にはハンターが。取っておかないと最後のステージがキビしいはず。

⬆同じく7階の右側にあるのがヘルプアイテム。麗子型スーツの呪いを解きます。

入手アイテム

- ハンター
- クラッシュ
- ヘルプアイテム
- クラスター
- レーザー
- 麗子型スーツ
- ブリット

麗子型スーツは敵のワナだ!

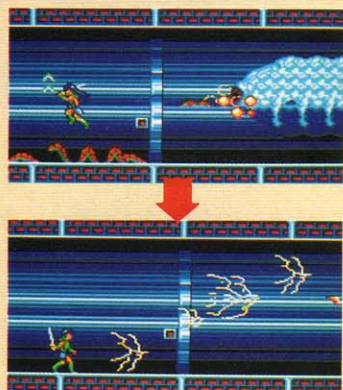
ステージ5で手に入るディフェンスアイテムの麗子型スーツ。前作『ヴァリス』で主人公の優子のライバルだった麗子が着ていたものなんだけど、じつはこれ、メガスのワナ。このワナをはずすには、女神ヴァリアのヘルプアイテムが必要なのだ。

⬆麗子型スーツを装備するとヒットポイントが半減、防具も装備不可能に

⬆女神ヴァリアのヘルプアイテムを使えば、このスーツを脱ぐことができる。

ステージ5のボスはちょっとアブない?

バズーン

いも虫というか、一言では言い表わせないような格好をしたステージ5のボスがバズーン。攻撃の仕方も先端から虫を吐き出すだけだが、もたもたしていると敵のヒットポイントがじょじょに回復してしまうことに注意。吐き出された虫はムシして(?)、バズーンの弱点である先端にハンターかエクスプローダーを撃ち込み一気に倒すこと。

The Fantasm Soldier
VALIS II
STAGE5〜6
VISUAL STAGE

STAGE 6 ジュエルの節約がカギを握る最難関ステージ

ラストステージもフローティングアイテムのお世話にならなきゃいけないのだ

この位置でハンター(レベル3)を連射していればダメージを受けることはない

ついに最終ステージ。そう、このステージの最後に待ち受けるメガスを倒せば、感動のエンディングがキミを待っているわけだ。しかしその前に、キミは今までのステージでアイテムをしっかり取ってきていたかな？ 防具の面では最強のハイパースーツがあるからいいとしても、問題なのは攻撃面。オフェンスアイテムは同じアイテムを取っていくたびに武器のレベルが上がっていくシステムなので、もしひとつでも取り逃していると攻撃力が足らなくなってはいないだろうか。一番使えるはずのハンターでも、レベル3以上のパワーじゃないとラストの敵とまともに戦うこともできないぞ。もしアイテムを逃して中途ハンパなパワーアップしかしてないのなら、もう一度前からやり直したほうがいい。

ここで出てくる敵は、弾を出しながら自分に向かってくる大きな火の玉ヘライブと、高速飛来して襲ってくるピードの2種類。普通のヘライブは自分を画面中央においてハンターを連射していればまず当たることはないけど、上下から突然現われるタイプはこのテは通じないから、ディフを使って動きを止めてしまうことがおススめだ。ステージ終盤ではディフを多用しないと切り抜けられないほどキツイ場所があるから、ジュエルの残量にも注意しよう。ピードはクラスターでバリアを張るのも悪くないけど、破壊すると4方向に破裂するため逆に被害が大きくなることも多い。そこで頼りになるのがレーザー。前方の敵だけを倒してまわりの敵をよけていれば、意外にダメージを受けないものだ。マップがかなり長いので、ヒットポイントを温存すること。ここまできたら、もうがんばるのみ！

ワープポイントが現われたらすかさず入ること。入らないとループしてしまう

右から飛んでくる火の玉はクラスターを連射して、バリアを張れば大丈夫だ

クラスターだけでなく、レーザーで前方の火の玉だけを破壊するのも有効だ

ここまで来ればメガスは間近 このポーションがある場所までが超キツイ！

ラストのボスは3段構えだ

ステージ6は他のステージと違い、ボスが3段構えになっているため苦戦は必至。ボスの間のステージで、いかにダメージを受けないようにするかが勝敗のカギだ。

アジェ

1番目のボスは口からヘライブを吐き出して攻撃してくるアジェだ。弱点は本体から見える3つの目。クラスターで一気に突っ込んで倒すのもいいし、上下から襲ってくる炎柱が怖ければハンターで攻撃してもいいだろう。どちらにせよ、ダメージをくらうのを覚悟のうえで倒そう。

ギルバイド

2番目のボスのギルバイドは、5個の火球の間を行き来する竜のような敵だ。こいつの弱点は体の一番後ろにあるので、火球から現われたらその後を追うようにクラスターで攻撃していけば、簡単に倒すことができるぞ。後半を楽にするためにも、ここはノーダメージでいきたい。

残忍王メガス

ラストのボス、メガスは3段階にわけて攻撃してくる最大の強敵だ。まず、最初は鳥が2羽に分裂して襲ってくるのでハンターで一気に倒してしまおう。ここまでは簡単なんだけど、この後に現われるメガスが問題。ヒットポイントが最大なうえに、2度も倒さなければならないのだ。メガスが剣から放つ波動さえよければ勝てるはず！

SUPER大戦略 マップコレクション

秋の夜長、シミュレーションゲームに熱中するにはホントにいい季節になったね。そんなキミに贈るのが、この『SUPER大戦略マップコレクション』。新たに30枚のマップとイランやイラクなど16種類の生産タイプが収められているのだ。ますますプレイに熱中してしまいそう！

■マイクロキャビン　MSX2　3,800円[税別]（2DD）

⬆"SETONAIKAI S88"。福岡、広島、高松、大阪の４都市を本拠地として戦っていくのだ。

新しいマップが30もあるんだぞ！

やったー！　みんなが期待していたSUPER大戦略マップコレクションがついに出たのだ。以前ディスク版が発売されたとき、このコーナーで希望していたことが実現したことになる。ウレシイじゃありませんか、ネェ。これでまた、眠れない日々が続くのかと思うと、ウレシイような困ったような……、ま、楽しめるからいいっか。とにかく、いまあるマップ以外をやってみたいよー、という人にはピッタリだ。それに、ディスク版のマップエディタを使って、オリジナルのマップを作ろうとしている人にも、参考になるはずだしね。

それじゃ、マップコレクションの中身について説明していくことにするぞ。まずマップ。これは次のページ以降の表を見てもらえばわかると思うんだけど、全部で30種類収められている。どれもなかなか個性的なヤツばかり。複雑に入り組んだ地形がヤル気をそそるんだなぁ。難易度は、かなり難しいものからワリと簡単なものまでいろいろと揃っているんだ。

とくに、北極を中心にして見た"The polar star"や、瀬戸内海を舞台にした"SETONAIKAI S88"、イランとイラクの国境をクローズアップした"Iran vs Iraq"など、どれもドップリとプレイに浸れそうなものばかり。ウーン、いったいどれからプレイしていいのか、迷ってしまう。

あっ、ここで表の見方を説明しておこう。難易度のところの黒星は、星が多いほどそのマップが難しいということだ。またその横の数字は、それぞれの国の都市と空港の数を表わしている。たとえば、"SANGOKUSI 234"のブルー国は、都市が30、空港が15ということになる。また、参戦していない国は"不参加"と表記している。どうだろう、わかったかな。

各マップの写真をよーく眺めて、おもしろそうだなと感じたマップをプレイしてみてね。

それから、このマップコレクションには、新しい生産タイプが追加されているのを忘れちゃいけない。アラブ、イスラエル２（中東戦争）、シリア、エジプト、リビア、イラン、イラク、アルゼンチン、北朝鮮、韓国、US,60年代、ベトナム、ヨーロッパ、NATO、US,90年代、日本,90年代という16種類なのだ。いままでの生産タイプとは、またひと味違った戦い方になるんじゃないのかな。もちろん生産タイプの編集もできるから、自分の好きな兵器を集めてみるのもいいね。

これだけ充実してきたということは、大戦略ファンにとっては、ホントにうれしいかぎりだ。いろんな生産タイプを選んで、さまざまなマップでプレイする。そして、マップエディタで自分の思いどおりのマップを作る……、と楽しみ方の幅がグーンと広がったといえる。さらにSUPER大戦略のとりこになる人が増えそうだねー。

こうなると次は、PC-9801版で大好評の『大戦略Ⅲ』がMSXに移植されるかどうかが、とっても楽しみになってくるなー。けっこうキビシイ感じはするけど、がんばってほしいものだ。これからもドンドン進化する大戦略シリーズに注目だ！

⬆お馴染みの戦闘シーンだ。グラフィックはキレイだし、爆弾の効果音なども、臨場感を盛り上げてくれているのだ。

⬆イランやイラクなど、全部で16の生産タイプが追加された。どの国でプレイしていいか、ホントに迷っちゃうなー。

SANGOKUSI 234

難易度 ★★★☆☆

30	15
10	5
20	10
15	10
0	0

EUROPE

難易度 ★★☆☆☆

6	2
10	5
8	2
6	2
55	14

Unify the China

難易度 ★★★☆☆

5	2
9	3
4	2
3	1
62	25

SANMEN SOKA

難易度 ★★★★☆

4	2
4	2
5	2
12	4
38	17

Toukai War

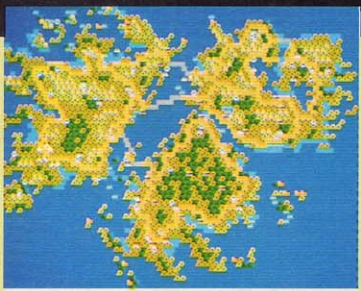
難易度 ★★★☆☆

45	10
14	3
17	3
18	6
70	13

Big Red

難易度 ★★☆☆☆

5	3
44	10
5	3
5	3
2	1

Falkland Wars

難易度 ★★☆☆☆

4	3
4	3
4	3
4	3
32	16

The polar star

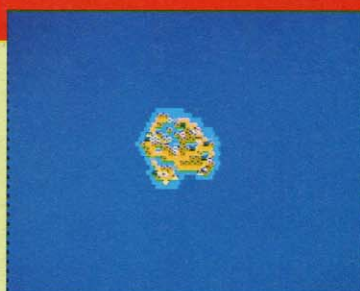
難易度 ★★★☆☆

15	5
15	7
4	3
9	2
16	3

LAND LAND WAR2

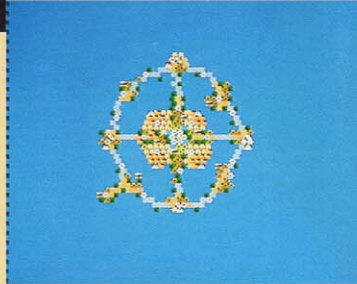
難易度 ★★★☆☆

9	3
5	5
1	0
4	4
30	5

small battle

難易度 ★★☆☆☆

2	1
3	1
5	1
3	1
1	0

LAKE ISLAND

難易度	
★	7 : 2
★	7 : 2
☆	7 : 2
☆	7 : 2
☆	61 : 28

By Force

難易度	
★	6 : 3
★	7 : 2
☆	不参加
☆	不参加
☆	24 : 8

Who is Winner?

難易度	
★	1 : 1
☆	1 : 1
☆	1 : 1
☆	1 : 1
☆	14 : 3

SETONAIKAI S88

難易度	
★	5 : 5
★	4 : 2
★	3 : 4
★	6 : 4
☆	82 : 23

Iran vs Iraq

難易度	
★	35 : 15
★	17 : 5
★	8 : 1
☆	28 : 17
☆	0 : 0

Many Cities

難易度	
★	4 : 0
★	6 : 0
☆	7 : 0
☆	9 : 0
☆	18 : 0

CROSS WARS

難易度	
★	2 : 1
☆	2 : 1
☆	2 : 1
☆	3 : 1
☆	26 : 4

5 Islands

難易度	
★	3 : 1
★	3 : 1
☆	3 : 1
☆	3 : 1
☆	34 : 15

Red River

難易度	
★	4 : 2
★	不参加
★	11 : 2
☆	9 : 2
☆	32 : 15

NAGASAKI STORY

難易度	
★	17 : 5
★	5 : 2
☆	5 : 2
☆	5 : 2
☆	57 : 21

VIETNAM Wars
難易度
★★★☆☆
21 : 7
14 : 6
24 : 5
19 : 8
19 : 3
イセワン オペレーション
難易度
★★☆☆☆
4 : 2
4 : 2
4 : 2
4 : 2
51 : 12
After The War
難易度
★★★★★
1 : 1
6 : 3
7 : 5
7 : 6
55 : 34
fortress
難易度
★★★☆☆
3 : 3
2 : 4
3 : 2
8 : 4
80 : 20
Route to SW
難易度
★★★☆☆
7 : 3
16 : 5
16 : 8
5 : 3
81 : 20
THUNDER STORM
難易度
★★★★☆
3 : 0
11 : 2
4 : 2
3 : 1
66 : 19
BORDER LINE
難易度
★★★★☆
3 : 3
8 : 5
8 : 3
2 : 1
81 : 30
SOUTHERN POWER
難易度
★★★☆☆
2 : 2
21 : 6
3 : 2
2 : 1
33 : 10
PASSION
難易度
★★☆☆☆
3 : 2
11 : 2
不参加
11 : 2
51 : 16
フォース ライン
難易度
★★★☆☆
4 : 1
4 : 0
3 : 2
1 : 0
37 : 11

やじうま ペナントレース

入団テストに始まり、つらい練習、そしてペナントレースでの戦い。そんなプロ野球界に生きる一選手の１年をリアルにシミュレートした『やじうまペナントレース』。今月は選手の選手たる心得を考えながら解析しよう。

■ビクター音楽産業　MSX2　7,800円［税別］（2DD）

ペナントレースの心がまえを考える！

プロ野球選手は夢の職業だ。キミたちのなかには野球選手を夢見ていた人や今でも夢に向かって努力している人がいるんじゃないかな。でも、その夢を実現するには、なみなみならぬ練習量（努力）と、天性の野球センス、そして野球をするのに適した恵まれた環境が必要である。しかし、「だめだー」と肩を落とす人は考え直してみよう。ゲームとは〝夢を現実にする〞もっともてっとり早い手段であることを思い出していただきたい。ときにこのゲーム、入団テストからランニング、懸垂などのトレーニング、そしてバッティングや守備の練習（投手はピッチング練習がある）をフィーチャーしたリアルな仕上がり。さらにあの田淵幸一氏の監修だけに、しっかりした出来だ。

それではこのゲームのポイントを順を追って解説していこう。まずは自分の入団したチームの選手の能力をあらかじめ把握しなければならない。その選手のなかでも有名な（たとえばいつもスポーツ新聞を賑わせているような）選手のデータに注目したり、二軍に籍を置いているけれども隠れた才能を持っている選手なんかも細かくチェックしなければならない。それからチームを選択するように。

⬆球筋をよく見、タイミングを計って打て。

⬆どんな状況においても冷静さを保つのだ。

入団への道のりについて

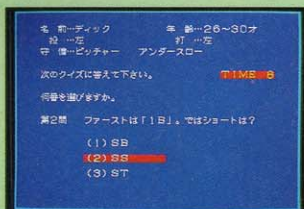
チームに入団するには、２つのパターンがある。ひとつはドラフト会議。そしてもうひとつが各球団が毎年行なっている入団テストだ。このゲームではドラフト会議がなく、テストを行なって入団を決定する。そこでこのテストについて述べよう。

テストは筆記と実技にわかれているが、じつはそれほど難しくはない。筆記テストではまったく基本的な問題が出されるので、野球をかじったことのある人ならわかるので楽に臨もう。ただし時間制限にはご注意を。

実技は基礎体力テスト（ランニングや懸垂など）のほかに、投手とそれ以外の守備によってテストの内容がちがう。守備テストのほかに投手はピッチング、それ以外の選手はバッティングのテストがあるのだ。このなかで一番苦労するのがバッティングテスト。コースに合わせてバットの位置を決定しなければならないうえに、インパクトのタイミングがシビアだからだ。コースを予想する、そしてタイミングを計る。このふたつを瞬時に判断するのは難しいので、コースを考えずにタイミングだけを合わせて打ってみたほうがいい結果になるようである。合格ラインは思ったより低いから安心していいぞ。

名 前…ディック　年 齢…26~30才
投 …左　打 …左
守 備…ピッチャー　アンダースロー
次のクイズに答えて下さい。　TIME 8
何番を選びますか。
第2問　ファーストは「1B」。ではショートは？
(1) SB
(2) SS
(3) ST

⬆こんな問題、簡単でしょ？　なかにはけっこう難しいのもあるんだけど。

⬆ピッチャー用のテストは何球ストライクが入るか、というやつなのだ。

夢にまで見たプロ野球

自分で登録した選手が投手の場合は登板しているとき、それ以外のポジションなら打順が回ってきたときに限り、その選手を操作しなければいけないのだけれど、そうじゃないときは基本的に見ているだけでいいのだ。しかしただ見ているだけではいけない。このゲームにはふたつの目的があるのはすでにご承知だろうか。ひとつは監督としてチームを優勝に導くこと。もうひとつは自分、つまり登録した選手を活躍させ、し烈な賞争いで数々の賞を獲得することだ。すなわちプレイヤーは監督兼選手として活躍しなければならないのである。そこでこれから、選手と監督にわけて、それぞれのポイントを紹介していく。

まずは選手の場合。登録した選手が投手であれ、打者であれ、ひまがあったら練習しよう。とくに体力トレーニングを念入りに行なうことを心がけていただきたい。スポーツの基本である体力の強化は選手のスタミナに関わってくるので、投手を登録した人はしつこいくらいトレーニングすること。

打者は走力に直接関わるランニングに重点をおいたトレーニングを行なうといいようである。もちろん守備練習および投球、打撃練習でそれぞれのタイミングを把握することも忘れてはならない。以上の点に注意しながら必死に練習すれば、必ず試合でいい結果が出るぞ。継続は力なりだからな！

プレイヤーが監督としてやらなければならないことは、けっこうたくさんある。選手のオーダーの決定や投手の継投や代打の出しどころとその選手の選択、タッチアップの判断などがおもだが、このなかで一番重要なのがオーダー決めだ。打率やホームラン数と選手が持っている能力値を照らし合わせて打順を決めるのだが、これが試合を決定づける作業なので、慎重に決めよう。また、先発投手はその選手の能力値とスタミナから判断することを忘れてはならない。

試合が始まると選手たちは勝手にプレイしてくれるが、監督の判断を仰ぐべき状況になったときは自動的に選択問題が表示される。たとえば1塁にランナーがいるときに2ベースヒットが出た場合はランナーをホームベースに帰しますか？　というような問題が提示される。プレイヤーは球の落下位置、ランナーの走力から瞬時に決断を下さなければならないのだ。だがこのような場合、アウトになる確率が多いのであまり無理な指示はさけるようにしたい。

投手の交替時期は、わかりやすいようになっている。ちょっと打たれてきたかな？　と思っていても投手が"まだまだやれます"と言ってるならば続投させて、「肩が痛いです」と言うようになったら交替させるのが基本だ。しかし、そのチームの大黒柱で最多勝投手の候補の場合は例外だ。大差がついているときは早めに降板させて、僅差で負けているときは続投させるといった考え方をしたほうがいいと思われる。勝敗だけでなく、選手の気持ちも考慮しなければ、良い監督とはいえないからね。

試合終了後は他球団の試合結果やリーグ成績、各選手の調子から分析して次の試合のオーダーを練るのだ。監督として、そして選手としてどこまでがんばれるかな？

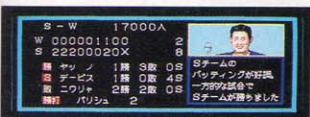
ヒマがあったら練習だ！

野球だけでなく、どんなスポーツでも基礎トレーニングは欠かせない。とくに足腰の鍛錬とスタミナの強化にうってつけのランニングや懸垂、腕たて伏せはウォーミングアップを兼ねた運動として、練習メニューに組まれていることがほとんどである。ペナントレースが始まると、これらのトレーニングをしないことがよくあるが、できることなら試合の合間に2、3回繰り返して練習してほしい。

☗夕日をバックにひとり走る選手。地味な練習だけど、必要不可欠だぞ。

☗黙々と懸垂する男に哀愁を感じる。このような練習がやがて実を結ぶのだ。

☗ノーアウトでランナーが出た。ここでいったいどんな作戦が行なわれるのか。試合のヤマ場というわけなのだ。

☗沸き上がる歓声、肩を落とす投手。やっぱりホームランは野球の醍醐味である。

☗他球場での試合は、田淵幸一氏の解説付きで報告される。気になるチームは？

めざすは三冠王？ それとも…

やっぱり自分の登録した選手がホームラン王になったり、最多勝利投手になったりするとうれしいですよね？　これって選手の夢ともいえるんじゃないかな。でも長一いペナントレースにおいて、なみいる選手たちを押さえて賞を取るのは至難のワザです。

できるだけ成績をいいようにしようと、野球に詳しい人がよくやりそうな小技を紹介します。投手の場合は勝利投手になるための最少イニングである5回まで投げさせ、あとは適当な投手を出して勝つ方法がある(投手は130イニングス投げれば入賞の資格がある)。こうすればスタミナの消耗が少ないので、中2日で登板できるという寸法だ。また打者の場合は規定打席(全130試合とすると、130×3.1＝403打席)だけ出場させ、そのうちでガンガン打ちまくる方法がある。初めのうちに好成績をあげといて、規定数まで行ったらスタメンからはずすわけだ。なんだか賢いような、ひきょうなような。いや、勝負に情けは無用だ。明日は我が身なのかもしれないから……。

☗今のところTチームのオオニョ選手が首位打者だ。さーて追いつけるかな。

☗ペナントレースが始まったばかりなので、まだまだ挽回の余地はあるぞ！

RYU 琉球 KYU

ハイパーパズルゲーム『琉球』。どこがハイパーかというと、う〜ん、う〜んと……。さっそく、徹底解析の２回目いってみよーか。全ラウンドクリアーは琉球マスターへの道。あなたは、15ラウンドをフルに戦えますか？

■アスキー　MSX2/2+　4,800円［税別］（2DD）

みるみる得点が伸びるシークレット攻略法!!

琉球には、ラウンドイージー、ラウンドハード、それにトライワンという３つのモードがあるけど、トライワンモードというのは、１回だけちょっと遊んでみたいときや、研究用のモードだし、ラウンドイージーは、カードの配りに大きく左右され、実力よりも偶然性がゲームの流れを左右する度合が大きい。いっぱしの琉球マスターを気取るなら、実力が大きく左右するラウンドハードをガンガン攻めて、全ラウンドクリアーを目指したい。

ま、そんなわけで、今回はラウンドハードに的を絞り、高得点を狙うためのノウハウを徹底解析してみたいと思う。

まずは、どんなゲームにも、共通することだが、ゲームを始める前にルールをちゃんと把握しなければならない。琉球は５×５のマス目のタテ、ヨコ、ナナメにポーカーの役を作ればよい、というカンタンなルール。ポーカーの役なら知っているもんね、と安心してはならない。ここで注意してほしいのは役と得点だ。下の表を見てほしい。ふつうのポーカーでは、〝ストレート〞よりも〝フラッシュ〞のほうが強い。が、琉球では、〝フラッシュ〞よりも、〝ストレート〞のほうが得点が高いのだ。また、ナナメといちばん上の横一列にできた役は得点が２倍になることも肝に銘じておこう。

もうひとつのルールは、各ラウンドごとに、一定の〝レベル〞が決められていること。ラウンドハードの場合、第１ラウンドのレベルは8,000点だ。つまり、できあがった役の得点の合計が8,000点に満たない場合は、即刻ゲームオーバーとなる。ただし、8,000点を超えた場合は、その得点差が〝ストック〞され、次のラウンドに持ち越される。たとえば、第１ラウンドを9,400点でクリアーした場合は1,400点がストックされる。第２ラウンドのレベルは、8,350点なので、じっさいの〝クリアー〞レベルは、8,350－1,400で6,950点ということになる。レベルは、ラウンドを追うごとに350点ずつ増えていくので、最終15ラウンドのレベルは、12,900点までハネあがる。単純に計算してみてもアベレージ10,450点をたたき出さないと全ラウンドをクリアーできない計算になる。

そこで、スットクが重要になるわけ。つまり、前半ラウンドで得点をストックしておかないと、全ラウンドを戦い抜くのは難しい。また、カードの配りが悪い場合でも、ある程度の得点をかせげるようでないと琉球マスターと呼ぶことはできないぞ。

他人から後ろ指をさされないような、りっぱな琉球マスターになるには、全ラウンドクリアーのための攻略法を熟知し、精進してほしい。

役の種類と得点

役	名称	得点
5C	：ファイブカード	3,000点
RSF	：ローヤルストレートフラッシュ	2,800点
SF	：ストレートフラッシュ	2,400点
4C	：フォーカード	2,000点
FH	：フルハウス	1,800点
ST	：ストレート	1,400点
FL	：フラッシュ	1,000点
3C	：スリーカード	800点
2P	：ツーペア	400点
1P	：ワンペア	200点

全ラウンドクリアーのための攻略法　その1
ストレート狙いでいくべし！

ある程度、琉球のルールを把握してくると、タテにフラッシュを狙い、ヨコにワンペアとかツーペアを作る方法を取る人が結構いる。カードはハートとかスペードとかの種類によって色分けされているので、見た目にもキレイでそろえやすい。

⬆タテにストレート狙いでいくのが高得点へのセロリ、もといセオリー。

しかし、得点で比べるとフラッシュよりもストレートのほうが400点も高いのである。おのずと、攻略法は浮かんでくるだろう。

全ラウンドクリアーのための攻略法 その2

JOKERはまん中に置くべし!

ジョーカーはオールマイティーなので、どんなところに置いても、ワンペアは確実。ここで思い出してもらいたいのは、ナナメといちばん上のヨコ1ラインは得点が2倍になること。

ふむ、わかったようだな。ナナメが交差する場所は1ヵ所だけ。5×5のマス目のちょうどまん中だ。まん中にジョーカーを置けば、タテ、ヨコ、ナナメ、ナナメで、ジョーカーを4通りに使える。ナナメは、さらに得点が倍！ というわけで、はらたいらさんに3,000点なのだ。次に竹下景子さんの場所は、いちばん上のヨコ1列の右端、もしくは左端ということになるな。

⬆ジョーカーをまん中に置くのがいちばん有効な使い方。

全ラウンドクリアーのための攻略法 その3

HELPを有効に使うべし!

⬆ヘルプ機能は、ジョーカーを含んだ列には使えないが、このようにうまく使うと、欲しいカードを導き出すことも可能だ。なかなか奥が深いのう。

⬆ヘルプ機能で表示されるカードは、つねに得点が高い組み合わせのカードを優先し、いちばん近い場所にあるカードを表示するようになっているのだ。

ヘルプ機能は、MSX版だけのオリジナル。これを使わない手はない。ヘルプ機能というのは、たとえば、ハートの10、J(ジャック)、Q(クイーン)、K(キング)が一列にそろっているとき、あと、ハートのA(エース)があれば、ローヤルストレートフラッシュの完成なわけだが、待っても待っても、ハートのAが出てこな～い、ということはよくあること。

そんなとき、リターンキーを押すと、赤いワクが5×5のマス目の中にでてくる。このワクを、あと1枚で揃う場所へカーソルキーで移動させ、スペースキーを押す。すると、画面右のカードの山の中のどこに欲しいカードが隠れているかを見せてくれるというわけだ。

欲しいカードの場所さえわかれば、それなりの対処ってもんができる。それが絶対に手が届かない場所にあったりすると、ショーックだったりするけどね。ヘルプ機能は、カードの山の上に表示してある数だけ使えるぞ。

JOKERが笑う!!

いくらコンスタントにアベレージを高めるといっても、やはり、カードの配りで、ある程度得点が左右されてしまう。とくにジョーカーの存在は大きい。ジョーカーが出るか出ないか、また、ジョーカーをうまく活かせるかどうかで得点に差がでる。

琉球の役のなかでもっとも得点が高いのは、ファイブカードだが、この役ばかりは、ジョーカーの存在なくしては成り立たない。ところで、キミは、ファイブカードを作ったことがあるかな？ ファイブカードが完成すると、ジョーカーが微笑むぞ。

⬆やったね。ファイブカードだ。ジョーカーも微笑んで祝福してくれるぞ。

HELPが増える!!

ゲームスタート時に使えるヘルプ機能の回数は3回までと決まっている。ところが、このヘルプ機能の回数を増やす方法があるのだ。カンタンに言ってしまえば、ローヤルストレートフラッシュの役を完成させればいい。

とは、言うもののクチで言うのはカンタンだが、じっさいにローヤルストレートフラッシュを作るのは容易ではない。ま、役を完成させたときの〝ごほうび〟というわけだ。ありがたくいただくことにしましょ。

⬆うまいぐあいにジョーカーが出て、ローヤルストレートフラッシュが完成。

⬆ほらね、ちゃんとヘルプの回数が増えたでしょ。トクした気分のハンペン。

たんなる懐古趣味ではないんですよ

RETRO-MSX

誰がなんと言おうが、オレはこのゲームが好きだ！なーんてソフト、誰でも１本や２本は持っているはずです。そんな心の中の名作ソフトに光を当てたい、と強く願うのがこのコーナー。いいものは、みんなで平等に分かちあっていきたいものであります。

1986　ハドソン(MSX1)

このごろのゲームなら、そのほとんどが「〇〇ふうのRPG」だとか「××によく似たシューティング」なんて具合にジャンル分けすることが簡単にできるよね。まあ、それだけゲームソフトの世界が成熟してきたともいえるんだけど、逆にいえば、それだけ斬新さというか、目新しい要素が少なくなってきている証拠でもあるわけだ。

その点、昔のゲームは粗けずりながら、そのゲームならではという顔をそれぞれが持っていたんではないでしょうか。ってなわけでまず紹介するのは『コナミのブーヤン』ということに相成りました。

このゲーム、タイトルにわざわざ"コナミの"なんてうたわれてるけど、発売元はなぜかハドソンですな。べつにいいけど。まあ、そんなことはさておき、ゲーム設定がかなり変なのである。オオカミにさらわれてしまった小ブタのプーヤンを助けるために、お兄さんブタとお母さんブタが力を合わせて戦う、というところはいいとして、なぜか風船につかまって攻めてくるオオカミどもに、わざわざお兄さんブタが引っぱるゴンドラに乗ったお母さんブタが矢と肉のカタマリで応戦するなんてあたりはもうムチャクチャである。でも、それでいて不思議とバランスがとれているもんだからすごい。グラフィックは情けないけど、ヘンなパワーを感じるゲームであるな。

⬆つくづく、平和なゲームだなと思う。

⬆まとめて倒せば高得点という常套手段。

1942

1986　アスキー(MSX1、MSX2)

やっぱりシューティングゲームはどんなに中身がよくできてたって、パッと見がよくなくっちゃあ、てーんでやる気が起こりません。

⬆四方八方から敵がボロボロ出てくる。

逆にいえば、少々ゲーム内容がつまらなくてもキレイだったらそれだけでもそこそこ楽しめちゃうんだよねん。

その点、アーケードからの移植である、この『1942』は、身元が保証された美しさ、ともいえますな。MSX1、2両方で発売されたんだけど、とくにMSX2版はアーケードのグラフィックをそのままコンバートしているだけあって、さすがにキレイです。

ゲーム内容はかなり単調。平板なリズムをきざみ続けるBGMに、かわりばえのしない背景。敵の攻撃も単調にただワラワラとたくさん出てくるだけ、と、ホントに淡泊なゲームなんだけど、これがなかなか不思議な味わいをもっている。派手さはないものの、さっぱり風味がなぜか心地いい。いってみれば、日本人の心のふるさと、日本料理ふうのゲームですな。近ごろのケバケバしたハデハデゲームには食傷気味だよん、なんて人には、お口直しにちょうどよろしいゲームと相成ってくれましょうぞ。

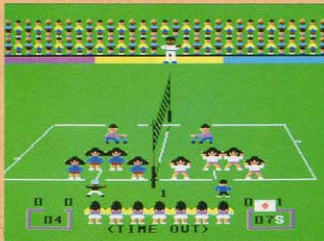
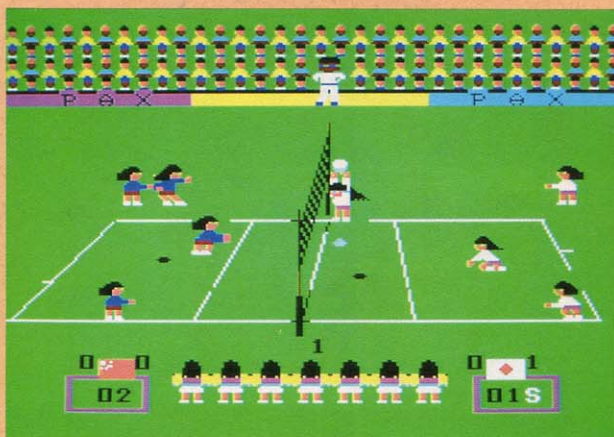
⬆これほど淡泊な味わいのシューティングも珍しいですな。

アタック・フォー

1986　パックス・ソフトニカ(MSX1)

昔から麻雀ゲームとスポーツもののゲームは腐って土に帰ってコヤシになって芽が出てふくらんで花が咲いたらジャンケンポン！　ってなほど数多くリリースされているものであるが、とくにスポーツゲームはあれこれ手を変え品を変え、いろんな種類のスポーツを取り上げて、これでもかこれでもかと登場してきますな。べつにいいんだけどさ。

スポーツものがこんなに受ける大きな理由は、もうすでにしっかりとしたルールが確立されていて、ゲーム性にはことかかないからでありましょう。でも、団体競技だったりするとコンピュータちゃんに一度にたくさんのキャラクターを動かしてもらわなければならなかったりするわけで、技術的にはなかなかメンドーな問題がけっこう多いのである。

⬆敵の超強烈なスパイクに、決死のレシーブ！　スポ根的雰囲気が出ている一瞬。

⬆リズムが悪くなってきたら、タイムアウトを取ることまでできるのは偉いですな。

⬅写真を見ただけだと、思いっきりヘボーなゲームのようであるが、中身はしっかりバレーボールしているよん。

さて、この『アタック・フォー』も団体競技であるバレーボールが題材。はっきり言ってあんまり売れなかったから、知ってる人は少ないんじゃないかな？　でも、やってみるとけっこうツボをうまく押さえていてよろしいのだ。

タイトルのとおり、処理や操作性の問題から４人制の変則的なルールになってるんだけど、バレーボールっぽい雰囲気はそこはかとなくただよっている。三段攻撃はもちろんのこと、クイックとか時間差攻撃とかフェイントとかはたき込みとかとったりとかだって、やろうと思えばできないことはない(一部にウソあり)。

グラフィックこそかなり情けないものの、操作性はなかなかよろしく、動きもそれらしくなっているので、バレーボール好きの人にはそこそこ楽しめるんじゃないでしょうか。たまにはこんな感じのゲームもいいですな。

高橋名人の冒険島

1986　ハドソン(MSX1)

最近こそすっかり下火になったけれど、昔は裏ワザとか隠しコマンド、隠れキャラといったたぐいがムチャクチャ流行っていた時期があったよね。市販されているゲームのほとんどすべてに、何かしら隠れなんとかが入っていた、なーんてこともあったし、中には隠れなんとかを探すことそのものを目的としたゲームまで登場したりして、ほとほとあきれたもんです。

で、そんなブームの中で登場したのが、今日のゲーマーのはしりともいえる、高橋名人をはじめとしたゲームのプロフェッショナルたち。彼らは見事な指さばきで隠れなんとかをつぎつぎに見つけだして、鮮やかにゲームをクリアーしちゃうもんだから、あっという間にゲーム少年たちの間で人気を呼んだわけだ。

さて、この『高橋名人の冒険島』は、名人の中でもひときわ人気が高かった高橋名人をそのまま主人公にしてしまったゲームなのである。オリジナルはアーケードで人気があった『ワンダーボーイ』っていうゲームなんだけど、高橋名人が主人公なだけあって、当然隠れキャラや隠しコマンドがたくさん入っていたりする。

ゲーム内容は『スーパーマリオブラザーズ』などと同様なアスレチック的アクションもので、高橋名人が野を越え山を越え、敵の攻撃をかわしつつ、さらわれたお姫さまを救いだすという、よくあるパターンのもの。途中には高橋名人の冒険を助けるいろんなアイテムが落ちていたり、大ボスが現われたりと、なかなか凝った作りになっている。

⬆高橋名人が複雑な地形をピョンピョンとびはねる姿はなかなかこっけいですな。

裏ワザブームがすたれた今、名人さんたちもすっかり影が薄くなったけど、名人たちのゲーム業界の発展に対する功績は決して少なくはないでしょうな。

➡アイテムを手に入れてパワーアップ。

⬅こんなデカキャラもいたりするのである。

MSXゲーム指南

技あり一本

人に歴史あり。ゲームにも歴史あり。たかがゲーム、されどゲームである。だからどうした？　って聞かれると返す言葉はないが。こんな書き出しだと、かっこいいかなって思ってみただけ。ごめんなさい。あやまって済めば警察はいらない。だから技あり一本。

一本　吉田建設
アタシがお助けします

なんと!!

手前みそだけど、なかなか好評な吉田建設。シューティングゲームを自分でコンストラクトできるし、サンプルのゲームなんか、すっげーいいデキなんだから。というわけで宣伝は終わり。それでは本題にまいりましょう。吉田建設のサンプルゲームはグラフィックもさることながら、ゲームバランスがひじょうにグーなんだけど、それでもシューティングゲームが苦手なキッズにとってはけっこう難しいみたいなんだよね。

そこでこの技を紹介いたします。ポーズしたのち、そして以下のパスワードを入力するのです(_はスペースです)。TANAKA_MISAKOと入力すればレーザーでフル装備になりまして、ASO_MIDORIでダブルのフル装備になってしまうんです。また、MSX2＋とすれば残機が10機になりますです。おっと、言い忘れましたが、必ずCAPSキーをロックしてくださいね。ぜひおためしをば。

情報提供：神奈川県　山口正

- STAGE 01 -
HI SCORE 00000000
SCORE 00000000
REST 02

↑くれぐれも打ち込みミスのないように。

↑ふふ、これで無敵と同じだ。ドガーン！

- STAGE 01 -
HI SCORE 00009500
SCORE 00009500
REST 10

↑はっはっは。10機になってるー。はあっはっはっは(笑いすぎ)。

技あり　水滸伝・天命の誓い
武将のすべてを知っている

以前はとっつきにくいと考えられがちだったシミュレーションゲームだが、ようやくユーザーに浸透してきたよね。やっぱり面白いものは支持されるのです。『水滸伝』もそのひとつで、かなりハマッてる人も多いはず。なーんて思ってたら、ただ遊んでいるだけじゃ物足りず、なんと武将のデータを送ってきたイカした人がいた。やってくれるじゃんよー！　ひさしぶりの忍耐技だな。ちゃんと五十音順に表組みされてあるし、ワープロでプリントアウトしているので見やすい。編集部の水滸伝担当者も感心してたぜ。今月号の付録がなかったら一本だったかな？

情報提供：大阪府　脇山武士

↑なんでも徹夜で必死に調べ上げたとか。その時間、無駄にはならなかったぞ！

技あり　アンデッドライン
妖精ちゃんはここです

少しでも楽にクリアーしてもらおうと、先月号で謎の宝箱の秘密を紹介したアンデッドライン。でも、それでも難しいぜ！　なんて頭を抱えている人々がこの世の中に４人はいるだろう(根拠なし)。

今月はプレイヤーの各種パラメータ向上には欠かせない妖精の出現場所がわかってしまうという技をご紹介いたしましょう。なお、これはポーズボタンのある機種でのみ可能な技ですのでご了承ください。そう、ゲーム中にポーズボタンを押すのです。すると、妖精の出現パターンのグラフィックが表示されるではないか！　これで妖精の取りこぼしはないよね？

情報提供：福岡県　安田英樹

↑妖精はどこにいるのかなー？　なんて思っていたら、ここにいるのねーん！

有効 ガウディ
耳に気持ちいいよね

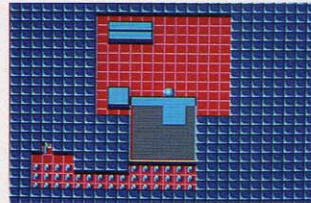
ハードボイルドなストーリーと、渋目のグラフィックがきわだっているこのゲーム。でもこのゲームの魅力って、それだけじゃない。そう、なかなかシャレたBGMがゲームのムードをグッと盛り上げてくれるんですよねー。さすがウルフチーム、いい曲を作ってくれます。という書き方をすると、もうおわかりですね。ミュージックモードです。まず、がんばってゲームを終了させます。そうすると、〝PRESENTS WOLFTEAM〟と表示されますので、SELECTキーとF5キーを同時に押しましょう。カーソルキーの左右で選曲できますので、思う存分聴いてくれー。

情報提供：東京都　田中誠

⬆一見タイトル画面のようだけど、これがミュージックモードなんです。イカス。

有効 めいず君
見えすぎちゃって困るわ

自分でステージも作れちゃうパズルゲーム、めいず君。見ためは地味だけど、なかなかどうして、一度プレイしたらもう止まらない秀作ゲームだ。でもさー、いきなり石の下に地雷があったりして、ちょっといじわるなステージもあるでしょ。そういうのって、まいっちゃうよねー。やっぱりステージの構成を完全に把握してから行動したいもん。ことにパズルゲームに関しては。でも、そんないじわるを克服する手段があるんです。内緒だけど。でも教えましょう。さりげなくTABキーを押すだけ。こうすれば見えなかった地雷がひと目でわかるのです。

情報提供：千葉県　坂口雅幸

⬆石の色が変になっているところがあるでしょ？　じつはその下に地雷があるの。

効果 激突ペナントレース2
投げたくないんだもんっ!

スピーディーな試合展開と柔軟な仕上がりで老若男女に大人気の激ペナ２。編集部でも流行ってますです。日夜エディットに励んだり、仕事もしないで遊んでるヤツとかね。まあ、ゲームの詳しい内容は徹底解析の記事にまかせてと。

ピッチャー交替のときに、投球練習をしなきゃならないんだけど、あれってイヤだよね。相手に球種を教えるようなものだし、スタミナだってぇ、ねー奥さま。それじゃーやめちゃえ、というわけでMキー（またはジョイスティックのBボタン）を押しましょう。これで面倒な投球練習もスッキリ。タンスの後ろはダニやほこりでいっぱい。

情報提供：神奈川県　井上淳

⬆ちょっとかったるいよね、投球練習って。という人にはうってつけでんがな。

教育的指導 マラヤの秘宝
冒険家は両刀使いだった!?

さーて、ひさびさの教育的指導です。今月のヤリダマは、マラヤの秘宝の冒険家だ。彼は右を向いているときはナイフを右手に、左を向いているときは左手に持っている。ただそれだけ。困るなあ。こんな情報送ってこられてもねえ。とか言いながら掲載したりして。こういうのもたまにはいいかもね。

情報提供：岩手県　佐藤英和

➡正面を向かない無口な冒険家。右手でナイフを持っているよね。

⬅でも、ほら！　この写真では左手でナイフを持ってる。器用だ。

キミも有段者をめざせ!

このコーナーではMSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、その他なんでも募集しているのだ。誌面に採用された人には全員、1,000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また、技の切れ味に応じて、一本（５点）、技あり（３点）、有効（２点）、効果（１点）、教育的指導（－１点）のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。５点とったあかつきには有段者とみなされ、市販のゲームソフトの中から好きなものを１本プレゼントする。最近、ちょっとパワー不足なので、みんなも腰に力を入れてがんばってクレパス。

はがきの書き方

グラディウス2
第2スロットにQバートを差す!
ゲーム中F1でポーズをかける
① フル・パワーアップ
LARS18TH ↲（リターン）
② ステージスキップ
NEMESIS ↲
③ 一定時間無敵
METALION ↲
と入力し、F1でポーズを解除!
●パロディウス1本ちょーだい!
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山太郎　03-486-1824

1 0 7 2 4
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
『技あり一本』係

特集 MSX2+最新ハード

CONTENTS

カタログ

年末に向けて各ハードメーカーから発売されるMSX2+の新製品を、周辺機器も含めて一挙に公開。これさえ読めば、きたるべき'90年代のMSXシーンが見えてくるハズだ。パナソニック、ソニー、サンヨーに加え、HAL研究所からもハードウエアがリリースされ、ますます面白くなるMSX2+。ゲームばかりプレイしてないで、ワープロにプログラミングにグラフィックに、大活躍するニューマシンたちに注目しよう!

ワープロ機能がアップ MSX初のカラー対応だ

10月中旬発売 価格69,800円［税別］

Panasonic FS-A1WSX

マシン内蔵のワープロ機能が評判のFS-A1WXがパワーアップ。カラー対応になったワープロソフトを搭載して『FS-A1WSX』がデビューする。同時発売の48ドット漢字カラープリンタ『FS-PC1』と組み合わせれば、パソコンとワープロ専用機は互いに限りなく近づくのだ。

実用性ピカイチのワープロソフト内蔵

MSXマシンのメインターゲットである中高生の興味の対象が、ワープロに代表される文字遊びにあることを、す速く察知したパナソニック。日本語処理機能が強化されたMSX2+に、ワープロ機能を盛り込み昨年発売したFS-A1WX（以下WX）は、予想どおり大ヒットとなったんだ。従来は〝ゲーム専用機〟のイメージを持たれていたMSXが、ここにきて実用マシンとして認知されたわけだね。その証拠にWXのユーザー層をみると、20代30代のサラリーマンが30パーセントも占めているとか。ワープロ専用機を買うかわりにWXを買った、なんて人も多かったんじゃないかな。

そんな文字遊びの機能を、さらに突き詰めて開発されたのが、このFS-A1WSX（以下WSX）。なんとカラー表示機能が付加されたというわけだ。そのため本体に内蔵されたROM容量は、ワープロソフトが624キロバイト、辞書が512キロバイト。さらにJIS第1、第2水準の漢字ROM（256キロバイト）や、辞書の学習機能などをサポートする16キロバイトのS-RAMも入っているわけだから、贅沢きわまりないマシンといえるね。

ここまで機能を追究すると、専用ワープロとパソコンの違いは、どんどん縮まるばかり。同じパナソニックから発売されている専用ワープロのU1シリーズに、いつの間にかMSXのカートリッジスロットが装備される、なんて日も近いかもしれないな。U1で作成した文書ファイルを、WXやWSXで読み込むための変換ソフトも発売されてるし、ハンディープリンタやイメージスキャナーをU1と共用することも可能。これからのMSXの方向性のひとつとして、専用ワープロとの融合は確実なものとなりそうだ。そのための記念すべき第一歩を踏み出したのが、WXであり、このWSX。これからどんな進化を遂げていくか、楽しみだね。

⬅右側面には2DD方式のディスクドライブが内蔵される。その下にある２つのコネクタは、ジョイスティックポートだ。

➡左端にあるのがS端子。WSXでは、これが付属したこともあって、カセット端子がなくなっている。

⬅インジケータランプ付近が変わった以外、マシンのデザインはWXとほぼ同じ。キーボードのタッチなども変わりない。

FS-A1WSXの主なスペック

●メインRAM/64K●漢字ROM/JIS第１、第２水準●内蔵ワープロROM/624K●MSX-JE/内蔵●FM音源/内蔵●スロット/上面1、背面1●ディスクドライブ/右側面1●画像出力/RF、ビデオ、S映像出力、RGB●備考/カラー対応のワープロ内蔵

高画質の代名詞 S映像出力端子採用

カラー対応のワープロソフトを内蔵したWSXのもうひとつの特徴は、Ｓ映像出力端子を装備したこと。これはEDβやS-VHSなどの高画質ビデオで話題になっている端子で、従来のビデオ端子に比べ色ズレの少ない、クリアーな画像が得られるものだ。

ちょっと専門的になるけど、Ｓ端子の仕組みを簡単に説明するね。まず、通常のテレビ放送などに使われているのがRF信号。これは映像と音声の情報がゴチャマゼになっているものだ。１本のケーブルだけでモニターとつなげるけど、画質が悪いので横80文字のテキスト画面は、まず読めない。

このRF信号を、映像と音声に分けたものがビデオ信号とオーディオ信号。画質はずいぶん良くなるけど、インターレスモードなどで漢字を表示させるには、ちょっと不満が残るレベルかな。

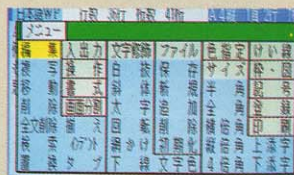
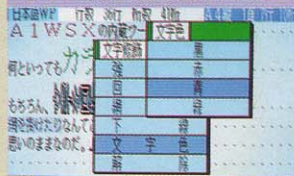
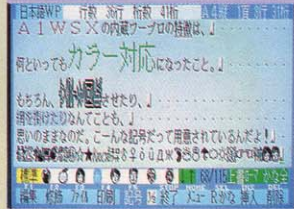
そして、このビデオ信号を、さらにRGB信号に分解していく過程で登場するのが、Ｙ信号とＣ信号。Ｙ信号が輝度(明かるさ)を、Ｃ信号が色の強さや色合を、表わしているんだ。実はビデオテープに記録されている画像情報は、このＹとＣの信号によるもの。それなら、ビデオデッキでわざわざビデオ信号に変換するより、そのままＹとＣの信号をモニターに出力できれば、画質が良くなるハズだよね。そこで考えられたのが、WSXにも装備されたＳ端子というわけだ。

実際の画質は、RGB出力よりは若干劣るけど、従来のビデオ出力よりははるかにクリアーなもの。家庭用テレビでRGB端子がついた製品が減り、逆にＳ端子の普及が進んでいる状況を考えると、WSXにＳ端子を装備したのは賢い選択といえそうだね。

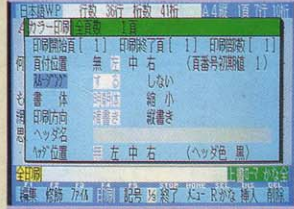
内蔵ワープロがカラー対応になった!

カラー対応のワープロでは、具体的にどんなことができるのか？実際に画面写真を見ながら説明していこうね。まず使用できるのは赤、青、緑、それに黒の４色。文書中の文字はもちろんのこと、けい線、図形、下線、網かけのそれぞれにも、この４色を自由に指定できるんだ。メニュー表示された機能の中に、〝色指定〟なんて選択があるのがわかるかな？

もちろん画面上だけのカラー対応じゃ、何の意味もない。WSXと同時発売の48ドット（！）漢字カラープリンタと組み合わせれば、イメージどおりのカラー印字が可能になるのだ。これは、〝専用ワープロを超えた！〟といっても過言じゃないかもしれないね。

また、WXで好評だった〝ワープロ・初級〟や〝ワープロ・レッスン〟なんて初心者向けの機能もあるから、誰でも安心して使えるぞ。

⬆こ～んなに機能も豊富なのだ。

⬆文字装飾でカラーを指定しよう。

⬆ほら、カラフルな画面でしょ!?

⬆印刷もカラープリンタに対応。

⬆ワープロ・初級もカラー対応だ。

Panasonic U1PRO501Ai

価格165,000円［税別］

WSXが目指している、というか、内蔵のワープロ機能を充実させるために、かなりの影響を受けていると思われるのが、U1シリーズ。写真の501Aiはその主力機種ともいえるもので、同音異義語も的確に変換するAi辞書を搭載したものだ。未来のMSXのあるべきひとつの姿として、こんなワープロ専用機的なマシンが登場するかもしれないな。

基本性能はWX ディスクも速いぞ

内蔵のワープロ機能に代表される、〝買ったその日から役立つマシンであってほしい〟という設計思想は、WXがWSXにパワーアップしても同じ。ビジネスっぽくいえばカード型データベースソフトである、〝アドレス〟や〝ネームカード〟、さらにはビデオやカセットテープを管理する〝AVラベル〟なども内蔵されているんだ。これらはあらかじめフォーマットが作られているから、ただデータを入力するだけで使えるのがうれしいね。また日本語ワープロ用図形作成ソフトやリフィルデータ、グラフィックツールやマルチカラー印刷ツールなどの入った、2枚のシステムディスクも付属しているぞ。

マシンのハードウエアスペックは、内蔵ソフトのROM容量が増えた以外はWXとほぼ同じ。2つのカートリッジスロットに1台のディスクドライブ（アクセススピードの速さには、WXのときから定評があったね）、メインRAMは64キロバイトで、ゲームの臨場感を盛り上げてくれるFM音源も内蔵というものだ。パナソニック独自の、内蔵ワープロを操作する〝実行〟や〝取消〟キーも健在なのだ。

内蔵ソフトもパワーアップしたぞ

メニュー画面に収まりきらないほどの、多彩なソフトを内蔵したWSX。今回はワープロ同様、すべてのソフトがカラー対応になったのだ。また、このほかにも、各種の便利ツールが2枚のディスクで付属。よりよくコンピュータを使いこなすのに役立ってくれるぞ。

⬆電源オンでこの画面が現われる。

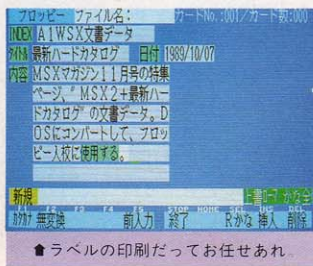
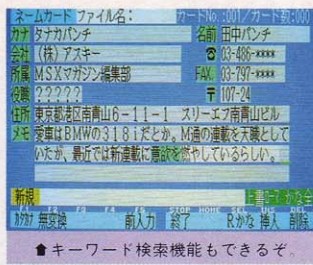
アドレス&ネームカード

どちらも住所録ソフトだけど、ネームカードには会社名を記入する項目を設定。検索機能を使えば人脈管理(?)もできるね。タックシール印刷や、一覧表、リフィル作りにも対応しているぞ。

⬆キーワード検索機能もできるぞ。

AVラベル&フリーカード

あらかじめ項目が決められたAVラベルと、自分で自由に設定していくフリーカード。項目ごとにカラーを指定することも可能なので、ビデオやフロッピーのラベル印刷も、かっこよくできるわけだね。

⬆ラベルの印刷だってお任せあれ。

周辺機器もこんなに充実

製品	価格	説明
48ドット漢字カラープリンタ FS-PC1	59,800円［税別］	マルチカラーリボンにより、255色を鮮やかに再現。MSX用プリンタとしてははじめて48ドット印字を可能にした。
24ドット熱転写/感熱漢字プリンタ FS-PA1	44,800円［税別］	JIS第1、第2水準漢字フォントを内蔵した24ドットプリンタ。使用できる用紙のサイズははがきからB4まで。
ハンディープリンタ FW-PU1B	16,800円［税別］	ノートの表紙やファイルの背表紙など、プリンタにセットできないものに印字可能。U1シリーズと共用するものだ。
イメージスキャナー(ワイドタイプ) FW-RSU1W	24,800円［税別］	写真やイラストをワープロの文書中に取り込むためのツール。これもU1シリーズ用に開発されたものを共用する。
インターフェイスカートリッジ FW-IFA1	9,800円［税別］	ハンディープリンタとイメージスキャナーをMSXに接続するためのカートリッジ。2枚のシステムディスク付属。
48ドット毛筆書体カートリッジ FS-SR023	19,800円［税別］	このカートリッジをスロットにセットしておくことで、全角以上の文字が毛筆書体で印字可能になるというもの。
ワープロカートリッジ FS-SR021	24,800円［税別］	FS-A1WXに内蔵されたワープロ機能をカートリッジ化した。JIS第1、第2水準漢字ROMも内蔵している。
U1シリーズ用文書変換ソフト FW-SD1703	7,800円［税別］	U1で作成した文書ファイルを、A1シリーズの内蔵ワープロで読み込ませるツール。U1シリーズ上で動作する。
3.5インチディスクドライブ FS-FD1A	39,800円［税別］	カートリッジスロットにセットするタイプの拡張ドライブユニット。MSXでは標準の3.5インチの2DD方式だ。
漢字ROM内蔵通信モデム FS-CM1	32,800円［税別］	1200/300bps全二重の通信モデム。12ドットの専用漢字ROMを内蔵している。THE LINKSにも対応する。

コンテストを開くぞ〜!

ワープロがカラー対応になって、48ドットの漢字カラープリンタも発売されて……となれば、この贅沢な機能を使いこなしてどんな作品ができるのか、みんな見てみたいよね。思わずウーンとうなってしまうような、ハイレベルな作品だったり、せっかくの機能がこれじゃあねえ……みたいな作品だったり。まあ、出来の良し悪しはどうであれ、作った人の創意工夫が感じられるものであれば、見ている人も納得するし、楽しめるものになるはずだよね。

そこでMマガとパナソニックでは、WSXとカラープリンタのFS-PC1で作った作品の、創作コンテストを開催する。詳細は来月のMマガ誌上で発表できると思うので、お楽しみにね。グラフィックツールで描いたかっこいいイラストを印字するのもよし、ワープロでパーティーの招待状を作るのもよし。プレゼントのラッピングに凝ってみるのも面白いかも。

ともかく、WSXとカラープリンタでどんな作品が作れるか、今からじっくり考えておいてね!

驚きの48ドットカラープリンタ

10月中旬発売
価格59,800円［税別］

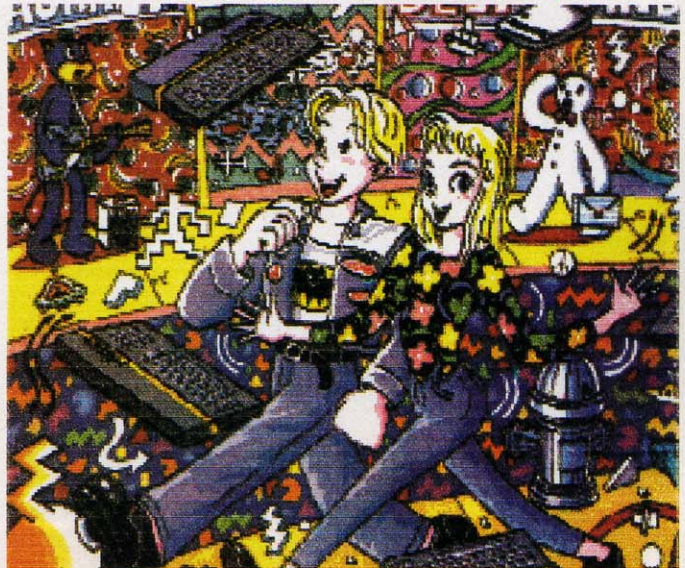
カラー対応にパワーアップしたWSXの内蔵ワープロに合わせて、カラープリンタが発売される。それがパナソニックの『FS-PC1』。なんとMSXでは初の48ドット印字。このクオリティーの高さは、ワープロ専用機にも劣らないぞ。ぜひともWSXとペアにして使ってほしい製品だ。

外見は意外にコンパクトなのだ

48ドットのカラープリンタなんていうと、どんないかめしいものなんだろうと思ってた人は、肩すかしをくうかもしれないな。写真を見ればわかるように、これが意外とコンパクト。同じパナソニックから発売されている、24ドット漢字プリンタのFS-PA1とほぼ同じくらいのサイズなんだ。WSXと組み合わせて使うのに、ちょうどいい大きさなんだね。

どうして、ここまでコンパクトにできたかというと、専用ワープロのU1シリーズで培ってきたノウハウが、大きくフィードバックしているらしい。細かいことではあるけど、プリンタを修理するのに使う補修部品は、U1と共通なものが多いという。また、はがきをプリンタにセットするためのフィーダも、U1のプリンタと共通。さらにはインクリボンも共用できるというから驚きだね。

PC1の印字方式は、音の静かな熱転写。インクリボンを熱であぶって、紙に文字を打ち出すわけだね。カラー印字のためには、赤、青、緑、そして黒インクが交互につながった、マルチカラーリボンを使用。それぞれの色を掛け合わせて印字することで、255色を再現するのだ。WSXに付属するカラー印刷ツールを使えば、グラフィックツールで描いたイラストやデジタイズ画像なども、忠実に印刷してくれるというわけだね。この微妙な色の掛け合わせは、48ドットプリンタだからこそ可能になったことなんだよ。

プリンタに内蔵された48ドットの文字フォントは、もちろんJIS第1、第2水準。だからWSXのワープロで作成した文書は、すべて問題なく打ち出せるというわけ。使用できる用紙のサイズは、はがきからB4判までだから実用には十分なもの。来年の年賀状は、WSXとPC1で作って、友だちをビックリさせてしまおうか。ただ文章を印字してるだけじゃあ、もったいないからね。

⬅モノクロの文書やリストを印字するには、リボン選択でシングルを選ぼう。プリンタケーブルも付属しているのだ。

これぞ究極のカラー&48ドット印字なのだ

付属ツール充実のクリエイティブパソコン

一年前に発売されたHB-F1XDJで、何かを作り出す楽しさをボクらに教えてくれたソニーから、クリエイティブパソコンの第2弾が登場。それが『HB-F1XV』だ。グラフィック、ミュージック、ワープロの各分野を網羅した3枚のツールディスクで、キミは何を作り出すのか⁉

これからのMSXは実用ツールになる

好きな番組を録画するのにビデオを、留守中にかかってきた電話をのがさないために留守番電話というツールを使うように、これからのパソコンは何か目的を持った、ひとつの実用ツールとして使われる機会が増えるはずだ。もちろんゲームをすることも立派な目的ではあるけど、ソニーが提唱するのはもっと積極的なこと。一年前にHB-F1XDJが発売されたときはゲームプログラミングであったし、間もなく発売されるHB-F1XV（以下XV）では、ディスク3枚にもおよぶ〝XVクリエイティブツール〟が、MSXを実用ツールへと変身させてくれるのだ。

それでは簡単にクリエイティブツールの内容を紹介するね。まず1枚目に入っているのは、操作性の良さと文字装飾の多彩さが評判の〝グラフィックエディタVer.2.0〟と、〝ラクラクアニメ〟。2枚目にはFM音源対応の本格的ミュージックソフト〝F1シンセサイザー〟や、今年の5月号のMマガでも紹介した、音声をサンプリングするための〝ボイスレコーダー〟など、音に関するものが詰め込まれている。そして3枚目が日本語ワープロソフトの〝文書作左衛門XVバージョン〟。これはなんと、パッケージソフトとして発売されているものに、若干の修正を加えることで付属ツールとしてしまったもの。具体的な変更点としては、ディスク中に用意されたイラスト集の数が減ったくらいで、文書作成に関する機能はまったく同じなんだ。

これだけ豊富なツールが揃ったXVだから、実用ツールになると書いた理由もわかるでしょ。

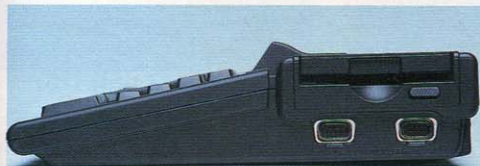
10月21日発売
価格69,800円［税別］

SONY HB-F1XV

ハードスペックは必要かつ十分なもの

それでは次に、XVのハードウエアとしての仕様を簡単に紹介するね。ひとことでいってしまえば、〝XDJとまったく同じ〟。つまり、メモリマッパー対応の64キロバイトのメインRAMに、2DD方式のディスクドライブが1台。JIS第1、第2水準の漢字ROMを内蔵し、連文節変換を可能にするMSX-JEを標準装備。さらにはMSX2+の仕様ではオプションとなっているFM音源(MSX-MUSIC)も内蔵というもの。初代F1から装備されたスピードコントローラーや連射ターボ、ポーズ機能も健在。ディスクのアクセスランプやCAPSキーの状態を示す集中インジケーターもそのままだ。

左ページに掲載した写真を見てもらえばわかるように、基本となるデザインもXDJ。カラーリングとキートップのデザインが変わっただけで、大きな変更はない。デザインに関してより正確を期するなら、2年前に発売されたMSX2マシンの『HB-F1XD』が、すべての基本となっている。つまり、このXVが3代目(3年目)のマシンというわけだ。変化の大きいパソコン界にあって、3年間も同じデザインのマシンで勝負できるということは、すごいこと。それだけ基となるXDが、よくできたマシンであったわけなのかもしれないな。

実質的な意味では、XDJのマイナーチェンジといえるXVだけど、ハード的に変化がないぶんは、クリエイティブツールが充実。よりいっそうソフト的な熟成度が進んだマシンとなっている。また〝3代目〟ということもあり、ハード面での信頼性もあがったわけで、今がまさに〝買いどき、使いどき〟のマシンだといえそうだ。

⬅ディスクドライブは本体右側面にレイアウト。そのすぐ下には、2つのジョイスティックポートが横に並んでいる。

➡左からRGB、オーディオ、ビデオ、RF、プリンタIF、カセットIFの各コネクタ。右が2つ目のカートリッジスロットだ。

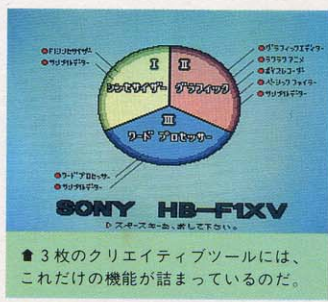
⬅スピードコントローラーはソニー独自のもの。シューティングゲームには欠かせない連射機能もしっかり装備している。

HB-F1XVの主なスペック

●メインRAM/64K●漢字ROM/JIS第1、2水準●MSX-JE/内蔵●FM音源/内蔵●スロット/上面1、背面1●ディスクドライブ/右側面1●画像出力/RF、ビデオ、RGB●備考/ポーズ、連射、スピードコントロール機能あり/XVクリエイティブツール付属

XV クリエイティブツールなのだ

なんと、市販ソフトの修正バージョンまでマシンに付属させてしまったという、驚きのXVクリエイティブツール。MSX2+の多彩な機能を、手軽にかつ最大限に引き出すには欠かせないものばかりだ。グラフィックにミュージック、そしてワープロと、キミのお気に入りは、どの分野かな?

⬆3枚のクリエイティブツールには、これだけの機能が詰まっているのだ。

F1シンセサイザー

楽譜作成、スコアプレイ、リズム作成、オリジナル音メイキングの、4つのモードを持つミュージックエディタ。大迫力のFM音源で、心ゆくまで遊んでみよう。サンプル音楽集も付属しているのだ。

⬆F1シンセサイザーの正体は、何を隠そうシンセサウルスとほぼ同じもの。

ボイスレコーダー

カセットインターフェイスから入ってきた音を、メモリ上にサンプリングしてしまうのがこのソフト。F1ツールディスクⅡに収録されていたものだけど、好評につき再収録。MSXがおしゃべりするよ。

⬆サンプリングしたデータは、BASICのプログラム中でも活用できるんだよ。

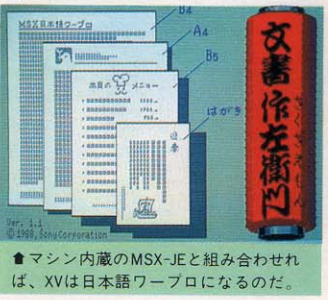
キーボードレッスン

プログラムを打ち込むにも、日本語ワープロを使うにも、キーボードに慣れていなければ話にならない。このツールでしっかり練習しようね。まずは右手の人さし指から、J、U、J、U……。

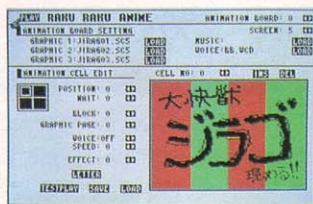
⬆タイプライターを練習するのと同じ要領で、キーボードの配列を覚えよう。

文書作左衛門

ディスク2枚組、6,800円[税別]で発売していたソフトを、ディスク1枚のバージョンとしたのがコレ。インターレスモードを使い、30文字×20行の表示が可能なので、長い文書の編集も簡単にできるぞ。

⬆マシン内蔵のMSX-JEと組み合わせれば、XVは日本語ワープロになるのだ。

各種ツールを使って アニメ作りに挑戦だ

XVクリエイティブツールの一番のウリといえるのが、この〝らくらくアニメ〟。グラフィックエディタで、あーでもないこーでもないなんてやっとの思いで作った絵を、ボイスレコーダーで取り込んだ音声とともに、MSXの画面上でアニメーション表示してしまおうという、とてつもないツールなのだ。XVクリエイティブツールのすべての機能は、このアニメーションを作り出すためだけに存在した、といっても過言じゃないはず。まさにクリエイティブパソコンの面目躍如、といったところだね。

らくらくアニメが対応しているスクリーンモードは、5、8、10、11。と、いうことは、次のページで紹介するビデオデジタイザーで取り込んだ自然画でも、アニメーションできるというわけだ。またディスクに入っているデータを連続して表示できるので、愛と感動の(?)長編アニメも作れるぞ。

⬆らくらくアニメの操作画面。各種のエフェクト効果をつけたり、画面に文字を表示することも可能なのだ。

こ〜んな作品作ってみない?

らくらくアニメには、こんな楽しい作品例も入っているぞ。キミも負けずに、どんどん面白いアニメーション作りに挑戦してみよう。

平和な街東京

そこに現れた大快獣ジラゴ

オット、ジラゴの得意技

放射能が炸裂!!

アッ!地球防衛軍だ!

かくして東京に平和が戻った!あれ

ハッ!気付いた時にはもう遅し!

げげっち!!

さらに追い討ちをかける地球防衛軍

はれほれひーー!

ソニークリエイティブコンテスト開催

プログラミングコンテストや、C.G.コンテストなどを次々と開催し、ボクらのクリエイティブ心を思いっきり刺激し続けるソニーが、またまたコンテストを企画しているぞ。その名もズバリ〝クリエイティブコンテスト〟。今回はMマガもちょっとお手伝いさせてもらって、楽しい作品を誌上で大々的に募集しようと思っているんだ。

詳細は次号で発表する予定だけど、どんなコンテストになるのか、サワリだけお届けするね。募集部門は全部で3つ。まず、らくらくアニメを使ったオリジナルアニメーション部門。F1シンセサイザーなどで作曲したオリジナル曲部門。そしてMマガ誌上で発表予定の課題曲を編曲するアレンジ部門だ。

優秀な作品についてはMマガ誌上などで発表。作者には豪華賞品がドーンと送られる予定だから、みんな張りきって応募してね。審査員として『ぼのぼの』でお馴染みの漫画家、いがらしみきおさんとも交渉中だから、このコンテストにかける意気込みをわかってもらえるかな。期間はXVの発売日(10月21日)から、来年の2月末日までを予定しているぞ。

待ちに待ったデジタイザーだ

10月21日発売
価格29,800円［税別］

MSX2＋マシンが発売されて以来、誰もが待ち続けていたビデオデジタイザーがついに発売される。それがソニーの『HBI-V1』。スクリーン10、11、12の自然画から、スクリーン8のグラフィック画面にまで対応。最大で16面のマルチ連続フリージングも可能になったのだ。

自然画表示機能がこれで生き返るぞ！

MSX2＋マシンを持ってる人なら誰もが思うことが、2万色近い色表現が可能な自然画表示機能を、どうにか活用できないかということ。デジタイズするためのハードウエアを自作する記事はMマガでも掲載したけど、残念ながらよほど工作に自信がないかぎり、おいそれと作れるものではなかった。日本語処理機能と合わせMSX2＋のウリであった自然画表示機能は、絵に描いた餅、宝の持ち腐れであったわけだね。

それが苦節一年(!?)。ついに自然画を取り込むためのハードウエアが登場した。それもカートリッジスロットにポンと差し込んで、ビデオカメラとモニターにつなぐだけでいいというもの。しかも画像取り込みのためのソフトも内蔵し、1面、4面、9面、16面のマルチフリージングも簡単にできるのだ。回路図とにらめっこしながら、デジタイザーを自作したいけど自信がないなあ、なんてため息ついていたことを思うと、天と地の差があるね。極楽極楽！

簡単にHBI-V1の仕様をまとめておくと、デジタイズした画像を9種類のワイプパターンで次々と表示させる、オートグラフィックローダーソフトと、カラープリンタのHBP-F1Cに対応し、自然画のデータを256色に変換して印刷するためのソフトがディスクで付属。BASICプログラムでデジタイズ機能を制御するための、拡張コマンドも用意されている。また、これで取り込んだ画像を、らくらくアニメに使うことも可能なのだ。

HBI-V1の拡張コマンド一覧

CALL AD
オート(自動)デジタイズのためのもの。画面サイズやデジタイズ間隔を指定する。

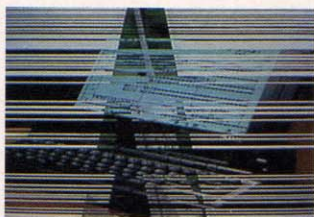
CALL DG
ビデオデジタイザーに内蔵されているデジタイズソフトを、起動するためのもの。

CALL DCLS
ビデオデジタイザー内のRAMの内容をクリアー。コンピュータ画面に変化はない。

CALL MD
マニュアル(手動)による、ビデオ画像のデジタイズをスタートするためのもの。

CALL DCOPY
ビデオデジタイザーで取り込んだ画像を、コンピュータ画面に表示するのに使う。

CALL YJK
コンピュータのビデオRAMに入っているYJKの各データを任意に変化させる。

⬆実際にHBI-V1を使って取り込んだ自然画の画面。クオリティーは高い。

⬆ワイプパターンが用意されているから、画像のつなぎもスムーズだね。

⬆マルチフリージングが可能なので、応用範囲もいろいろと広がるぞ。

10月21日発売 価格87,800円[税別]

SANYO WAVY70FD2

MSX2+初のダブルディスク

MSX2+で初の2ドライブマシンが発売される。それがサンヨーの『WAVY70FD2』だ。洗練されたフォルムにBASICコンパイラを内蔵したWAVY70FDから、ポーズキーと連射機能を排除しドライブを増設。ほかの機種とは違うこだわりを持ったアプローチに注目したい。

本格設計はまさに成長したユーザーへ

MSXというマシンにはとかくゲーム機というイメージがつきまとっているようだ。こう書くと偏見だというかもしれないけど、スピードコントローラーや連射機能、そしてポーズキーといったいわゆる付加価値的な機能が付属されたハードの出現。また、その浸透度なんかを考えてみれば、きっぱりと否定できないんだよね。事実、そんなMSXに疑問を抱くユーザーは少なくないようだし。そんな期待に応えるかのようにWAVY70FD（以下70FD）が昨年発売されたのは、まだ記憶に新しいことだろう。

黒を基調にしたスタイリッシュボディーにJIS第1水準漢字ROM、FM音源のほかにBASICコンパイラを搭載した70FD。これはゲームばかりプレイしていないで、自分でプログラムを作ってみようか、と思っているユーザーにはまさにうってつけのマシンだった。ゲームをプレイすることが目的でMSXを買った人って、ほとんどいないでしょ？ MSXの真の面白さは、やっぱりプログラムだと思うんだ。

ほとんどの人は、BASIC言語からプログラムの勉強をするよね。でも実行速度が遅いのが欠点だから不満もつのる。そこに現われたBASICコンパイラはBASIC言語とほとんど変わらないのに、実行速度はなんと、BASIC言語の15～20倍。いやおうなしにプログラムの楽しい世界に誘ってくれるというわけ。

そして、そんな70FDをさらに進化させたのが、これから紹介するWAVY70FD2(以下FD2)なのだ。

2ドライブはやはりユーザーを育てる!?

具体的な70FDと70FD2の一番の違いは、なんといってもディスクドライブが増えたということだ。

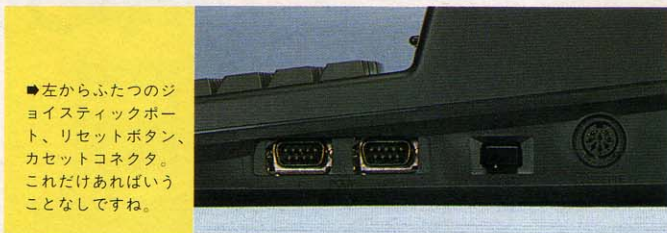
ところでキミはこのドライブ増設をどう思うのかな？　もしキミがゲームばっかりプレイしているなら「ふーん」なんて、そんなに気にはしないと思う。だって、これまで発売されたディスク版のゲームは１ドライブ対応のがほとんどだからね。それじゃあなぜ価格を高くしてまでドライブを増やしたか、疑問に感じるかもしれない。

２ドライブのありがたみがわかるのは、かなりMSXに、またはプログラムに詳しい人なのだ。

単純に考えると、ディスクの入れ替えが少なくなるんだけど、これがなかなか使える。たとえばひとつのドライブにツールのディスクを入れて実行させる。ツールでできたデータをもうひとつのドライブに、あらかじめ入れておいたディスクにセーブする。ねっ、こうすればめんどうなディスクの入れ替えをしなくていいでしょ。あと１ドライブだと出し入れが本当にめんどうなデータのコピーもラクラクだし。「こんなに使いやすいのか」と痛感してしまうのだ。

さらに70FDにはなかったJIS第２水準漢字もフルサポートしているので、あらゆる日本語にも対応できるようになっている。

ポーズキーと連射機能の排除と２ドライブ化により、よりプログラマブルなデキとなったこの70FD2。ゲームにアキて、そろそろプログラムでも……、という人にはもってこいのMSXだぞ！

⬆ズラッと並んだ背面のコネクタ類。オーソドックスです。RGB出力は欠かせないね。

➡左からふたつのジョイスティックポート、リセットボタン、カセットコネクタ。これだけあればいうことなしですね。

⬅WAVY70FDでは連射機能とポーズキーのあったところにディスクドライブが内蔵されている。コンパクトなデザインだ。

WAVY 70FD2の主なスペック

●メインRAM/64K●漢字ROM/JIS第１、第２水準●MSX-JE/オプション●FM音源/内蔵●スロット/上面左２●ディスクドライブ/上面２(フロントローディング)●画像出力/RF、ビデオ、RGB●備考/２＋初の２ドライブ/BASICコンパイラ内蔵

兄弟そろって、よろしくね!!

SANYO

WAVY 70FD 価格64,800円[税別]

ゲームとプログラム両方やるならコレ!

この70FDが発売された当時、そのスマートなボディーにフロントローディングのディスクドライブが印象的だったよね。でも、このスゴさは外見だけじゃないのだ。BASICコンパイラ内蔵やポーズキー、連射機能の付属など、じつはよくばりなマシンだったのだ。

今回発売される70FD2はプログラムを重点においたマシンに仕上がっているのはすでに紹介したよね。でも、やっぱりMSXでゲームも遊びたいよお！　という人にはこの70FDがいいんじゃないかな。ディスクドライブの横にある連射機能やポーズキーはゲームに役立つし、内蔵されているBASICコンパイラで自作プログラムの高速化もはかれる。ちょくちょくゲームで遊びながら、たまに自分でゲームプログラムを作るにはもってこいだね。

見ためのよさと、内容のよさ。ふたつのよさを持った70FDは引き続き発売中なので、もう一度チェックしてみたほうがいいかもね！

開発絶好調の最新スキャナー情報だ

'89年7月号のMマガでもお送りしたように、HAL研究所がMSX用ハンディースキャナーとインターフェイスカートリッジを開発中。その最新情報が手に入ったのでレポートするぞ。前回お知らせしたときより、各機能の仕様がアップされたみたいだから、発売が楽しみだね。

ハンディープリンタも接続可能になったぞ

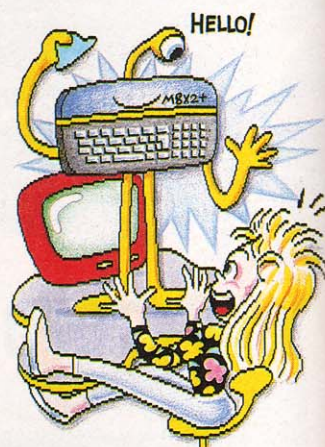
7月号で紹介したときは、基板がムキ出しのインターフェイスだったけど、今回は写真のように立派なHALSCANカートリッジとしてお目見え。まだ開発中なのでラベルなどは手書きだけど、製品版もほぼこんな感じに仕上がる予定だとか。ロゴのイメージがHALNOTEのカートリッジと共通なので、組み合わせて使うのにいいね。

前回の記事では〝ハンディースキャナーをMSXに接続するためのインターフェイス〟として紹介したのだけど、その後開発が進むにつれ仕様が若干バージョンアップ。ハンディースキャナーだけでなく、ハンディープリンタやビデオスキャナーなども、このHALSCANカートリッジに接続できるようになったんだ。これらの製品は、もともとは〝I/O周辺機器シリーズ〟としてPC-9801用に発売されていたもの。HALSCANカートリッジを開発することで、MSXでも使えるようになったわけだね。

それではハンディースキャナーの機能から紹介していくぞ。これは写真や文字の上をコロコロ転がすだけで、MSXのグラフィックデータとして取り込んでしまおうというもの。HALNOTEのワープロで作った文書に、顔写真やかわいいイラストを入れるなんてことも、簡単にできてしまうのだ。取り込めるサイズは名刺大くらいだよ。

ハンディープリンタは、ビデオのラベルとかリフィルなどのように、通常のプリンタでは対応しきれなかった部分に、手軽に文字を印字するためのもの。PC-9801用には24ドットと48ドットの2種類が発売されているけど、MSX用にどちらの製品を組み合わせるかは未定。できれば両方使えるといいな、なんて贅沢をいったりして。

そしてビデオスキャナーは、ビデオ信号で出力されるすべての映像を、MSXに取り込んでしまおうというもの。テレビに映ったアイドル歌手から、ビデオカメラで撮影した映像、さらにはMSXのゲーム画面まで、なんでも取り込むことができるんだ。ビデオスキャナー本体に一画面分のメモリを搭載しているから、動画でも取り込むことができるんだよ。

気になる価格なんだけど、決定するのはもーちょっと先になりそう。でも、PC-9801版では、インターフェイスボードが1万円、スキャナーやハンディープリンタがそれぞれ2万円前後で発売されているから、MSX版も同じくらいになりそうだとのことだった。発売時期は、ソフトウエアの開発に時間がかかっていることもあって、年内発売を目指している。

⬆実際にハンディースキャナーを使って、画像を取り込んでみたぞ。

BASICからもコントロール可能

それでは、HALSCANカートリッジの仕様を簡単に紹介するね。右下の写真を見てもらえばわかるように、側面に3つのコネクタが用意されている。丸いミニDINタイプのものが、それぞれスキャナーやプリンタを接続するもの。ハンディースキャナーとビデオスキャナーは、ひとつのコネクタを共用するわけだ。ちょっと小さめのものは、ACアダプタを接続するためのもの。MSXのカートリッジスロットにも電源は供給されているんだけど、さすがにスキャナーなどを動かすのにはパワー不足。そこで外部から電源をとるわけなんだ。

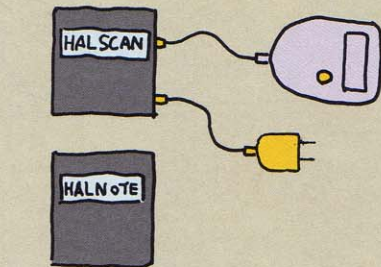
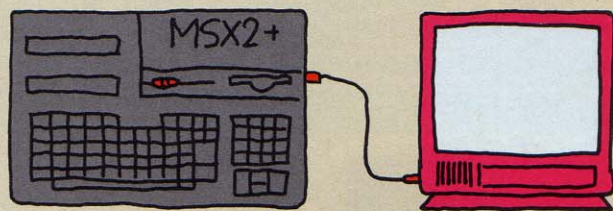
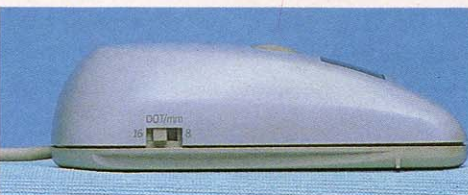
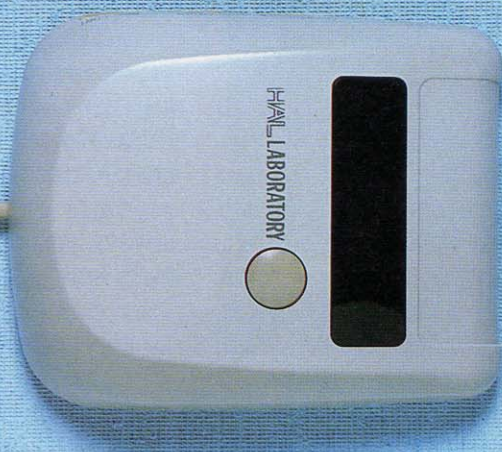
カートリッジ内部には、スキャナーをコントロールするための基本ソフトが、ROMで内蔵される。具体的にはBASICのコマンドを拡張し、取り込む画像サイズやスクリーンモード(SCREEN8までの、すべてのMSX2の画面に対応)を指定できるようにするものだ。そもそもHALSCANカートリッジというのは、HALNOTEと組み合わせて使うように考えられたものだけど、HALNOTEを持っていなくてもオペレートできるように、拡張コマンドが用意されたわけなんだね。

こうしたスキャナーやプリンタを使いこなすためのソフトウエアは、各製品にも付属される。HAL研究所では〝サポートソフト〟と呼んでいるのだけど、こちらは2DDのディスク版で供給される予定だ。

まずハンディースキャナーに付属されるのは、取り込んだ画像データを加工するためのグラフィックツール。これは通常のBASICで使用できるものを予定しているぞ。もっとも取り込み画像のデータは、BASICのBLOAD命令で扱えるファイルにセーブされるので、市販のグラフィックツールに読み込むことも可能。スキャナー自体はモノクロでしか取り込めないけど、画像加工のときに着色するなんてワザも使えるわけだ。またハンディープリンタに付属する予定のソフトに関しては、残念ながら詳細は未定とのことだった。

というわけで、HALSCANカートリッジはただ今急ピッチで開発中。実際にはハードウエア部分の設計はほぼ完了していて、あとはソフトウエアを待つばかりだとか。店頭に並ぶ日ももうすぐだね。

⬆ポンコちゃんもほら、こんなにキレイに取り込めたぞ。やったね!

こんなふうにセットするのだ

左下の写真に掲載した、HALSCANカートリッジとハンディースキャナーの接続方法を図にしてみた。メインとなるマシンは、もちろんMSX2でも大丈夫。HALNOTEのカートリッジがなくても使えるぞ。

➡ハンディースキャナー本体を、上から見たところ。丸いボタンを一回押すと、スキャナーが移動した部分の文字やイラストをMSXに取り込むことができるのだ。

⬅右側面にあるのが画素密度切り替えスイッチ。取り込む素材が細かく書き込まれているかに応じて、使いわけよう。

➡左から明暗調整つまみ、階調切り替えスイッチ、コントラスト調整つまみ。きれいに取り込めるように調整しようね。

⬅HALSCANカートリッジのコネクタ部分。ここにスキャナーやプリンタ、ACアダプタなどを接続する。

⬆HALSCANカートリッジとスキャナーは、こんな感じにマシンにセットして使う。

熟成期に入ったMSX2+マシン

年末にかけての各社の新製品をレポートしてきた今月の特集だけど、最後に現時点でのMSXを取り巻く状況や、これからの方向性をまとめてみようと思う。MSX2+としての仕様が2年目を迎え、ハード面でもソフト面でも熟成が進むMSXマシンの未来はどうなるのだろう？

ハード先行型からソフト先行型へ

これはコンピュータに限ったことではないのだけど、現代の風潮としてハードウエアスペックを重要視するきらいがある。たとえばクルマの世界でも、エンジンパワーが200馬力を超えたとか、ゼロヨン加速が15秒を切ったとか。もちろんこれらの数値はクルマが持つ基本性能の目安となるわけだから、優れているのにこしたことはない。でも、こうしたデジタルな値で表わされるものより、乗り心地であるとか操縦性であるといったアナログ的なものも、注目されていいのではないだろうか。

しょせんクルマを運転するのは人間であるわけだし、その人間というのはワガママなもの、主観的な存在であるわけだ。だから、個人が個別にクルマから受ける感覚や印象といったアナログ的な部分に、これからはもっともっと注目していきたいと思うのだ。

同じことをコンピュータの世界にあてはめるなら、CPUが何であるとか、本体に実装されたROMやRAM容量がどれだけ多いとか。さらには画面の解像度の細かさや、使用できる色の数を競うのがデジタルな部分。これらの機能をいかにやさしく使いこなすかといったアナログ的な要素、つまりはソフトウエアにあたる部分は、ないがしろにされがちなんだ。〝ハードウエアが先行したマシン作り〟というのが、現在の日本のコンピュータの現状というわけだね。

アメリカでの状況はこれと少し違っていて、ソフトウエアあってのハードウエアという考え方が、マシンを設計する側にも浸透しているようだ。たとえばユーザーフレンドリーなマウスでの操作を基本としたMacintosh(マッキントッシュ)は、ソフトウエアがハードウエアを引っ張っている代表的なマシン。CPUがバージョンアップしたりといったマイナーチェンジは行なわれているけど、基本となるシステムソフトウエアがすべてに共通で、どのマシンも同じ感覚で操作することができるんだ。

⬆内蔵ワープロをパワーアップし、実用ツールとしての完成度を高めたA1WSXだ。

⬅MSXもついにカラーの時代に突入。48ドットの文字フォントも標準となるのか。

⬆HAL研究所からも周辺機器が発売されるということが、意義深いのだ。

また、先ごろアメリカで販売が開始され、日本での発売も決定したNeXT(ネクスト)コンピュータシステムには、プログラム開発などに必要なさまざまなソフトウエアが付属している。ハードウエアの性能自体も桁違いにすごいマシンだけど、それを活かすために用意されたソフトウエアの充実には、目をみはるものがあるね。

さて、それではMSX2+は、現在どんな状況に置かれているのだろうか。まずMSX2の仕様が発表されたのが'85年の春。そしてMSX2+が昨年の秋。両者の違いを見ると、画面を制御するVDP（ビデオディスプレイプロセッサ）がバージョンアップされ、スクリーンモードが増えたことと、BASICなどで手軽に漢字を扱うための日本語処理が強化されたこと。ただ、基本的な部分はMSX2と、そう変わりはない。MSXがMSX2になったときのような、大幅なバージョンアップではなく、マイナーチェンジともいえる変更であったわけだ。

そのためMSX2+は、ソフト面でもハード面でも、MSX2でのノウハウが色濃く反映されたマシンに仕上がっている。そして、そんなこともあって、いよいよソフトウエアがハードウエアを引っ張るだけの力を持ったマシンに成長したと、いえるのではないだろうか。

用途を限定して実用ツールに発展

MSX2からの熟成期間をおき、ソフトウエア先行型マシンとなったMSX2＋は、これからどんな進化を遂げていくのだろうか。そのいくつかの可能性を、間もなく発売されるマシンから探ってみよう。

まず確実な線というか、現時点でも成功しているのが、パナソニックに代表される〝実用ツール〞へと発展するもの。ワープロ専用機とMSXの融合は、もはや現実のことであるし、これからもより一層進んでいくことは間違いない。パワーオンでBASICが起動するのではなく、日本語ワープロを含んだ内蔵ソフトのメニュー画面が表示されることも､従来の〝コンピュータを使うんだ〞という特別な意識をなくすためのもの。ワープロ専用機を購入する人の目的が、文章を書くための〝ツール〞を手に入れることであるように、MSXもひとつのツールとして意識されるようになるのかもしれない。

9月号のハードウエアを改造する特集記事の中で、〝MSXはシステムソフトなどの情報が公開された、ユーザーに開かれたマシン〞ということを書いた。でもこれからは、〝難しいことはわからなくても、実用になればそれでいい〞といった､ブラックボックス的な部分も増えてくるかもしれない。それが本体に内蔵された、ワープロソフトであるというわけだ。

また、先月号のMSX3を占う特集の中でも触れたように、ファクシミリや通信に対応したマシンも、今後企画されるかもしれない。そんなときも、それぞれの操作は内蔵されたソフトウエアですべてコントロールできるもの。ユーザーにとってはブラックボックス的な部分を持った、マシンになるのではないだろうか。もちろん、システムソフトやハードウエアを理解するだけの知識や能力のある人に対して、内部情報が公開されるような状況が残されていれば、それにこしたことはないのだけど……。

次に、MSXが発展するもうひとつの方向性として注目したいのが、プログラミングを中心に据えた、コンピュータ本来の使用法。とはいっても、BASIC言語をマスターしなければダメというものではなく、プログラミングのためのツールを利用してのものだ。

この方向性を追求しているのがソニー。昨年発売されたXDJに付属のプログラミングツールに続き、今年はMSXでアニメーションを作るためのツールをXVに付属。プログラミングはできなくても、ツールを使うことでユーザーが持っているさまざまなアイデアを、コンピュータ上で再現しようというわけだ。ゲームにしろアニメーションにしろ、自分で作り出したいものはいっぱいあるのに、プログラミングができないばかりにあきらめていた多くの人たち。そんな人たちの才能が、ツールを利用することで開化するわけだね。これもMSXのソフト面での熟成が進んできたからこそ、可能になったことといえそうだ。

⬆ツールディスクが充実したソニーのF1XV。アニメーション作りに挑戦しよう。

また、これは決してハードウエアのスペック競争というのではないけれど、より一層MSX2＋のハード面での機能を充実させようという動きもある。それがサンヨーから発売される2ドライブ内蔵マシン。MSX-DOS2などと組み合わせて、MSXの開発環境を整えるには最適のマシンだ。ゲームをするだけのためには贅沢だけど、MSX2＋を核としたコンピュータシステムを使っていくには、なくてはならない存在なんだ。

ちょっとマニアックになってしまうかもしれないけど、こうしたプロ指向のマシンの誕生は、MSX全体にとってみても大切なこと。あくまでもコンピュータ本来の用途を追求する硬派な方向性は、これからも確実に続いていくはずだ。より一層この方向性を進めたセパレートマシンや、DOS2内蔵マシンの登場も、あながち夢ではないのかもしれない。

⬆MSX2＋を開発マシンとして使うなら、サンヨーのWAVY70FD2が最適のマシン。

⬆誰もが待ち望んでいたビデオデジタイザー。自然画がキミのものに。

周辺機器の充実がMSXを面白くする

年末に向けての新製品をみて頼もしく感じることは、周辺機器の充実だ。MSX2＋の自然画機能をサポートした、ビデオデジタイザーもようやく発売され、誰もが手軽に自然画の画像を取り込めるようになる。また、HAL研究所という、MSX2＋マシン本体を発売していないメーカーからも、周辺機器の発売が決定。MSXの用途を広げるのに、一役買ってくれている。

これからどんなハードが発売されるかわからないけど、こうした周辺機器がどれだけ充実してくるかが、MSXマシンの今後を占うひとつのバロメーターになるに違いない。カートリッジスロットを使っての拡張性が自慢なだけに、周辺機器の充実が、これからのMSXを面白くしていくのだ。

スーパー楽譜エディタだぞ！

MIDIインターフェイス2

第2回 ソフト編

先月号のハード編で紹介したMIDIインターフェイス2。もう作ってくれたかな？今月は、このインターフェイスに対応した楽譜エディタを紹介しよう。

あると便利な楽譜エディタ

MIDI IN、OUTが2系統あり、テンポの正確さが保証付きのMIDIインターフェイス2。せっかくいいハードができあがったんだからソフトウエアも充実させなきゃ、ということで、今回のソフト編ではひととおり機能が揃っていてけっこう使いものになるものを用意した。その名もスーパー楽譜エディタ。べつにきばっていうほど奇抜なネーミングじゃないんだけど、まあ、いいじゃない。あ、そうそう、MSX2かMSX2＋でVRAM128Kのものじゃないと動かないから気をつけてちょーだいね。

'89年4月号のMIDIインターフェイスを作ったのに、なんか損した気分、なんて人のことも忘れちゃいないぞ。この楽譜エディタは両方のハードに対応していて、ちょっとだけプログラムを手直ししてもらえばきちんと動くようになっている。詳しいことはプログラムの入力のしかたのところで。

また、同じ号で紹介したシーケンサー実験プログラムは、BASICのMMLデータを使った簡単なものだったので、そんなに使い勝手がいいシロモノじゃなかったよね。MMLに慣れている人だといいんだけど、CDG……なんてスラスラ書ける人はそういるもんじゃない。やっぱり音符を五線譜に並べていくほうがわかりやすいのだ。

ちなみに、この楽譜エディタで作った演奏データは、その実験プログラムのものとほぼ同じフォーマット。だから、楽譜エディタで作った演奏データを以前のプログラムで走らせることができる。ところが逆に、前のプログラムで作った演奏データは今回の楽譜エディタでは使えないのだ。ほぼ、っていうのはそこらへんのことね。じゃ、いよいよプログラムの打ちこみかたについて説明するぞ。

まずはプログラムの入力だ

さて、プログラムの入力方法を説明しよう。

この楽譜エディタは、全部で4つのプログラムを入力しなければいけない。モノクロページにリストを載せたので、打ちこむときはそっちのページを見てね。また、入力するときの手順は、下にチャートとして書いておいたから、参考にしてほしい。実際どういうふうにプログラムを入力し、実行すればいいのかを説明してゆこう。

モノクロページをみてほしい。4つプログラムがあって、頭から順にA、B、C、Dと名前をふってあるのがわかるだろう。ここから後はプログラムA、プログラムBと呼ぶのでそのつもりでね。それじゃ、まずプログラムAを入力しよう。これはMIDIインターフェイス2を直接動かすマシン語を作るためのプログラムだ。どどっと入力したら、そくセーブ。全部のプログラムに共通なことだけど、入力したらすぐにセーブすること。

セーブが済んだら、ディスクが書き込み可能になっていることを確かめて、実行。入力ミスがあればエラーが出て止まってしまうので、そのエラーが出た行番号をよく見直そうね。OKが出たらディスクの中を見てみよう。中に新しく〝MMLSEQ2.BIN〟というファイルができていれば、もう安心だ。

次にプログラムBを入力しよう。同じようにセーブしたら、これまた同じように実行して、入力ミスがあれば直す。うまくいけばディスクに〝SUBEDIT.BIN〟というファイルと〝FONT.SC7〟というファイルができあがっているはずだ。

次に、プログラムCを入力しよう。リストの40行を見てほしい。

40 BLOAD〝mmlseq2.bin〟

とあるね？　4月号で紹介したインターフェイスを使いたい人は、この〝mmlseq2〟の部分の2を取って、〝mmlseq〟にする。そして、さっき説明したプログラムAでできる〝MMLSEQ2.BIN〟のかわりに、4月号のプログラムAで作られる、〝MMLSEQ.BIN〟というファイルをディスクにいれておこう。これで楽譜エディタは4月号のインターフェイスでも使えるはずだ。そうそう、このプログラムCは実行させなくてもいいぞ。間違いがないかよく確かめたうえで、ディスクにセーブしておこう。

プログラムDもプログラムCと同じように入力し、セーブするだけでいい。楽譜エディタのメインの部分だから、とくに間違えないようにしよう。注意しておきたいのは、すべてのプログラムを1枚のディスクにいれておくことだ。

↑こういう画面が出てくればもう安心だ。ちゃんとセーブしておこうね。

最初にやっておくことチャート

1 プログラムAを入力

↓

ファイル名〝MKBIN2.BAS〟でディスクにセーブ

↓

プログラムAを実行

↓

ファイル名〝MMLSEQ2.BIN〟のデータが自動的に作られる

2 プログラムBを入力

↓

ファイル名〝FONT.BAS〟でディスクにセーブ

プログラムBを実行

↓

ファイル名〝SUBEDIT.BIN〟と〝FONT.SC7〟の2つのデータが自動的に作られる

3 プログラムCを入力

ファイル名〝AUTOEXEC.BAS〟でディスクにセーブ

4 プログラムDを入力

ファイル名〝GAKUFUED.BAS〟でディスクにセーブ

5 おつかれさまでした。

それじゃあ、使ってみましょうか

楽譜エディタの使い方を、順番に説明していきましょう。まず音符は[1]から[7]のキーで種類を選ぶ。[1]が64分音符、[2]が32分音符という風になっていて、[7]で全音符になるわけだね。いま選ばれている音符は反転して表示されるので、一目瞭然だ。付点つきの音符の場合は、[8]のキーを押し、付点のところを反転させてから入力しよう。ちなみに全音符と64分音符には付点はつかないぞ。また、[9]のキーを押しておくと、3連譜を入力することができるからね。

[0]のキーを押すと半音上がるようになっている。つまりシャープだね。残念ながらフラットは使えないので気をつけてほしい。音符の種類が決まったらカーソルキーで音の高さを決め、[RETURN]キーを押すとめでたく音譜が表示される。休符は[−]キーを押して、休符のマークを反転させ、同じように[RETURN]キーを押すと入力できる。もとに戻したい時は、もう一度[−]キーを押せばいいぞ。

余計な音符などを消したいときは、その直前で[DEL]キーを押すと削除される。また[INS]キーを押すと挿入モードになり、もう一度押すと通常の上書きモードになる。こういうことは、使ってるうちにすぐのみこめると思うな。

次に各種コマンドについて説明しよう。まず、[T]のキーを押すと〝TEMPO=〟と画面の左隅に表示され、テンポが設定できるようになっている。40から255の値をいれてね。[@]のキーを押すと音色設定ができる。同じように0から127の数字をいれてちょうだい。そして[V]のキーを押すとベロシティーが設定できる。これも0から127の数字をいれるんだけど、これを設定するとそれ以降の音符すべてが、そのベロシティーの強さで演奏されるので注意してほしい。

[F1]を押すとセーブ、ロードのモードになる。画面に1から4までのメニューが表示されるので、それぞれ対応したキーを押そう。ちなみに[1]のキーを押すと、演奏データの一覧表が表示されるんだけど、ディスクの中にデータが入っていないと、エラーが出てプログラムが止まってしまうのだ。実際にそういう事態に巻き込まれても、気にせずにRUNしてしまおう。ちょっとした都合により、エラー処理をしていないためこういうことになるだけであって、別に重大なバグじゃないので、あわてない。

[F2]を押すと小節の指定ができる。カーソルを動かして、目的の小節までスクロールさせることもできるけど、それじゃかったるい、って人はこのコマンドを使ってね。入力できる値は1から256までだ。

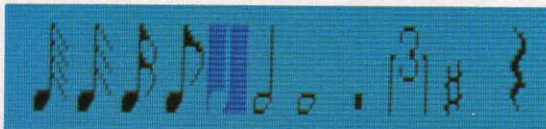
[F3]はパートの指定。この楽譜エディタには、全部で8つのパートが用意されているから、1から8までの数字を入力しよう。指定した番号のパートが、ピロピロっと画面に表示されるぞ。

[F5]は演奏スタート、[F4]でストップだ。ちなみに演奏中は楽譜のエディットはできない。

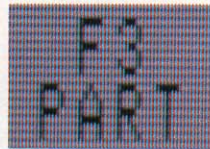
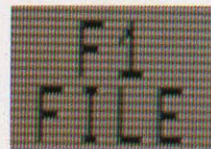
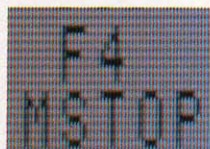
最後に[F6]。このキーを押すと拍子が変更できる。画面の左下に、〝Time=〟と表示され初期状態では続けて〝4/4〟と出てくる。分母のほうはカーソルキーの上下で選択、分子はカーソルキーの右左で選択できる。ただしこの設定は曲の頭にいれておいてね。曲の途中では変更できないようになっているのだ。まず最初にいれておく習慣を身につけておこう。

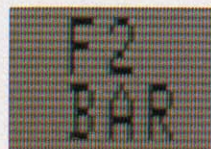
あ、そうそう、忘れてたけど画面の右下のほうに、〝DATA〟と表示されているんだけど、これはいれることができる残りのデータの数を表わしている。最初なにもいれ

```
1 - Files
2 - Load
3 - Save
4 - Return to Editer
```

⬆[F1]キーを押すとこの画面になる。[1]から[4]のキーを押そう。

⬅使える記号は左のとおり。必要なものは一応そろっている。

楽譜エディタにはこんな機能がある

ここで紹介するのは、[F1]から[F5]キーで使うことができる5つの機能だ。画面の右下にメニューが表示されているから、すぐにわかるだろう。ま、いちおう説明しておくね。

⬅8パートあるのでここでパートを指定しよう。

⬅演奏データのセーブ、ロードなどができるよ。

⬅演奏中にこれを押すと演奏がストップされるのだ。

F2
BAR

⬅1から256までの小節を指定することができる。

⬅もちろん、このキーを押すと演奏がスタートする。

てない状態だと3055と表示され、データを1つ入力するたびに、1つずつ値が減っていくわけだ。当然のことだけど0になるともうデータは入らないので、長い曲を作るときは気をつけてね。

じゃ、もういちど使えるコマンドの一覧を書いておこう。

キー	機能
1-7	音符の種類の選択
8	付点のオン、オフ
9	3連譜記号のオン、オフ
0	シャープ記号のオン、オフ
−	音符、休符のきりかえ
INS	挿入スイッチ
DEL	削除
T	テンポの入力
@	音色のチェンジ
V	ベロシティーの入力
F1	データのセーブ、ロード
F2	小節の指定
F3	パートの指定
F4	演奏のストップ
F5	演奏のスタート
F6	拍子の変更

残念ながら、今回の楽譜エディタにはサポートできなかったものがいくつかあるのだ。まずオクターブ1とオクターブ6のD以上の音階が入力できない。要するに、ノート36からノート85の範囲に限られているのだ。どうしても範囲外の音階を使いたいときは、音色チェンジでオクターブの高い音、低い音を選んで何とか工面してちょうだい。あと、MIDIチャンネルの指定ができない。あるとけっこう便利かもしれないので、プログラムのわかる人は改良するといいかもね。ちなみに、プログラムDの3360行から3430行までを参考にしてもらうとわかりやすいかな。とにかくメモリが足りなくて、泣く泣く機能を削ることになってしまった。ごめんなさいね。

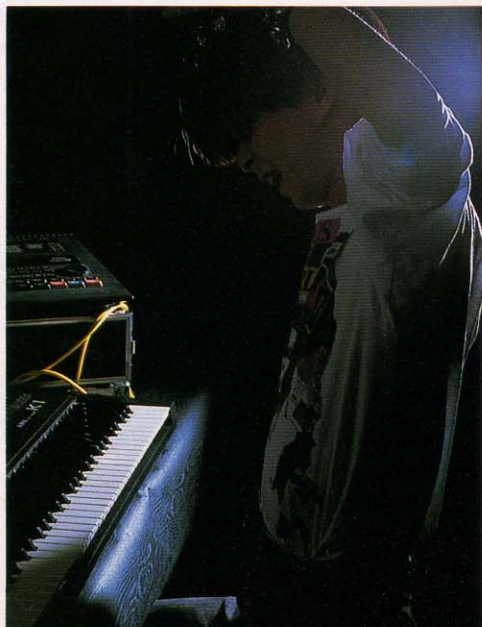
以上、ひととおり説明したんだけど理解してもらえたかな？　そんなに難しいものはないから、使っているうちに慣れてもらえるんじゃないかな。こういうものは習うより慣れろ、とよく言うじゃない？　とにかく使ってみよー。

いかがでしたか？　今回のMIDIの記事は？　'89年4月号で紹介したインターフェイスを作り直しちゃったりして、読者の皆さんには申しわけなかったんですけど、まあ、機能がアップしたんだから許してちょうだいね。今月紹介した楽譜エディタも、スピードとか機能の豊富さという面でまだまだ未完成だけど、自分なりに工夫するなどして、使ってやってください。あと、MIDIインターフェイス2はMIDI INとMIDI OUTが同時に使えるわけで、この機能は楽譜エディタにはサポートされていない。この機能をいかせるプログラムに、ぜひチャレンジしてほしい。きっとすごいことができるはずだ。

MIDIに限らずMSXというコンピュータはいろんなものをつなげることができる、比較的発展性の高いコンピュータだと思う。だからこういうインターフェイスが、いとも簡単に作れてしまうのだ。やっぱり、MSXを本当に使えるコンピュータにするためには、こういう方面にも力をいれないと、ねえ。そこんとこ、Mマガはだいじょうぶだ。これからもこういう企画をどんどんやるから期待しててね。

MIDIインターフェイスで
快適なMIDIライフを送ろう

やっぱりMIDIっていいよね。バンドなんか組んでなくても、けっこうすごい曲が自分一人でできちゃうし、それに2台のMSXをガチッとつないでRS-232Cみたいな使い方もできる。個人的にはこの複数のMSXをつなぐってことに異常に興味があるのだ。だってコンピュータというものはそれ単体だと結局一人遊びにしか過ぎないんだよね。ふと、さびしくなる。やっぱりみんなでワイワイやったほうが楽しいじゃない？とくにゲームだと楽しさが倍増するでしょ。なんか、いてもたってもいられなくなってきたなあ。複数のMSXをつないで遊ぶマルチプレイヤーのゲーム、どっかにないかなあ。なけりゃ自分で作るかな。うーん。

ま、でも自分でオリジナルの曲を作ることも同じくらい楽しいことなのだ。高機能のマルチ音源とかシンセサイザーとかが手にはいりやすくなっているから、余計にこういうMIDIインターフェイスが欲しくなってくる。かっこいい曲作りたいよね。何曲か作ってデモテープに取り、いろんな人に聞いてもらって……。ああ、うっとり……。ありゃ、よだれが出ちまったい。

ワープロと待ち合わせ！

第3回 キーボードをひざにのせて！

「こんなに便利だったらもっと前から使ってみるんだった」失った時間は返ってきません。さ、みんなでワープロしよう！

使えば使うほど馴染んでくるワープロ。最初はまどろっこしかったキー操作も、ある壁を乗り切ると、キーボードの方が指先に吸いついてくるのではないかという錯覚におちいるほど（だいぶ、おおげさだけど）身体の一部になってくるものです。

慣れてくると、ワープロがペットや恋人のように思えてきて、中には、自分のワープロを「オアシスちゃん」とか「FS-A1WXちゃん」など、ちゃん付けで呼ぶ人もいるとか……。

そう考えるとかけがえのない頭のパートナーって言えるかも。

そういえば、今月号の〝チャットでデート真理の部屋〟で紹介した〝WENET〟の松岡さんは、ある雑誌でおっしゃています。

「ワープロって、脳みその中身がそのまま指先から画面に吸い込まれるみたいで、その異常な感覚が好きだったんです。ほとんど、変態(笑い)」

っていっていらっしゃいましたが、すごくこの感じってわかりますよね。原稿用紙にお気に入りの万年筆で、書き込むっていう情緒も確かに素敵だけど、ワープロタッチの快感を知ってしまうと、もう後には戻れないものなのかも。

ところで、みなさんは愛用のワープロをどこに置いていますか？また、どこに置くつもりですか？MSXにしても、ワープロ専用機にしても、まず置き場所を問題にしなくちゃいけないのが、このせまい日本のきゅうくつな家に住んでいる哀しさ。いつでも打ちたいときに打てる専用の机が持てるといいのだけど、6畳間の部屋だと、そう余裕のあるワープロ机は置けない状況だって多いはずです。またMSXの場合、家族が見るテレビの画面を切り変えて使っている人だっているはず。実は私もそのひとりなのです。

ということで、今月は千倉家の家に置いてある30インチのテレビ画面を使って、MSXの限界にチャレンジ。

買ってきたのは、2メートルもある長いコード。画面に近よりすりすぎると、映画館の一番前の席で、巨大な字幕を読んでいるようなシチュエーションになってしまうため、限りなく本体を手前に引っ張ってくる。

すると、どうだろう。あぐらをかきながらワープロが打てるではないか。ちょうどいい机を持ってくれば正座をして打つこともできる。足のしびれさえがまんすれば、気持ちがかしこまってナカナカ。また、ほかほかのソファに座りながら、足を組み、膝っこぞうの上に乗せて（少々バランスは悪いが）打つこともできる。

ちまたを賑わすラップトップパソコンと違って、モニターはどかんと彼方に存在しているため、マシンは本当にひざの上で軽く、目も疲れないし、作業中の体型も楽なので、疲労感がグッと減ってくるものなのです。

机の上に設置してある方も、ちょっとマシンをひざの上にひっぱってくるだけで、本当に楽しくなりますよ。その上、ふしだらな格好で打っていても、字は相変わらず整っているので、読む人にもばれません。もし、このような仕事の原稿を鉛筆で、ねっころがって書いていたら、編集者の方々に「何だよ、この原稿は……」って、どなられてしまうに違いないけど、なにせ、こちとら、字は無表情を装うワープロです。

さて、今、私はどのような格好でこの原稿を書いているでしょう。

話はかわって、先日、テレビの将来についての対談に参加しました。そのとき、ある脚本家の方が、「テレビの画面はこれからドンドン大きくなるでしょうね。部屋の壁一面の画面だって、ここ数年でできるんじゃないでしょうか」というようなことをおっしゃっていました。

はて、ワープロの画面がそこまで大きくなったらどうなるんだろう……私は考えた。

これは、黒板の代わりになるのかもしれない。特に字の下手な先生たちにとって、白墨で手を真っ白にさせながら、汚い字を書き続けて生徒からひんしゅくをかうよりは、大きな画面に字を打ち込んでいくほうがどんなにか気が楽か。ま、生徒が目を悪くするとか、太陽の当たり方で字が読みにくいとか、問題点はたくさんありそうだけど、でも先生にとっては便利よね。私にも心あたりがあるのです。

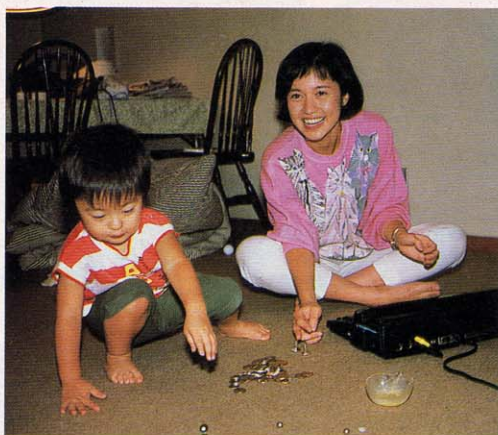
ときどき、〝講演〟なるものを頼まれることがあるのですが、必ず、ステージにはマイクのほかに、黒板が用意されていて、「千倉さん、どうぞ黒板を自由におつかいください」なんて言われてしまいます。自分の字の下手さを認識している私は「いいです、そんなややっこしい話はしませんので」。これがもしも、ワープロ大画面だったら、使ってるかもしれませんね。

さて、家庭内ワープロの実験へうつりましょう。子供をひとり、調達してきました。大きなテレビ画面をみせながら、字を打ち込んでいくと、びっくりして見つめています。

「ほら、打ってごらん」

というと、バチバチ両手でたたき入力が続きます。こりゃ、ダメだ。ってことで、今度は外字を選択。FS-A1WXの外字には、動物から家族の似顔絵まで、子供の目を引く絵がたくさん組み込まれているのです。

魚の絵を打ち込むと「とっとちゃん、とっとちゃん」、車の絵を打ち込むと、「ブーブー！」

すぐ機嫌がよくなってしまう。私もいずれ、子供を生んだりなんかしたら、こうやってあやすことにきめた。もしかしたら、字を書くよりも早くワープロが打てる子になってしまうかもしれない……という気持ち悪い恐れはあるんですけれどもね……。

⬆「あらあ、リョウタくん！　それはお金じゃない」

⬆「そんなことより、ワープロしましょ。ほら、見て見て」

⬆「ほら、次から次へと字がでてくるんですよー。すごい？」

⬆「トットット、トット。ポッポ、ポッポ……」、「興味をひけた！」

今月のデートの結果

ということで、ラップトップパソコンとは違った試みで、キーボードをひざに載せてみたわけですが、とにかく楽になることは確かなので、ご家庭で、会社で、みなさんもゼヒやってみてください。

大きなテレビ画面をモニターに使ってみるという試みも、ふざけているように見えますが、結構便利だと思います。

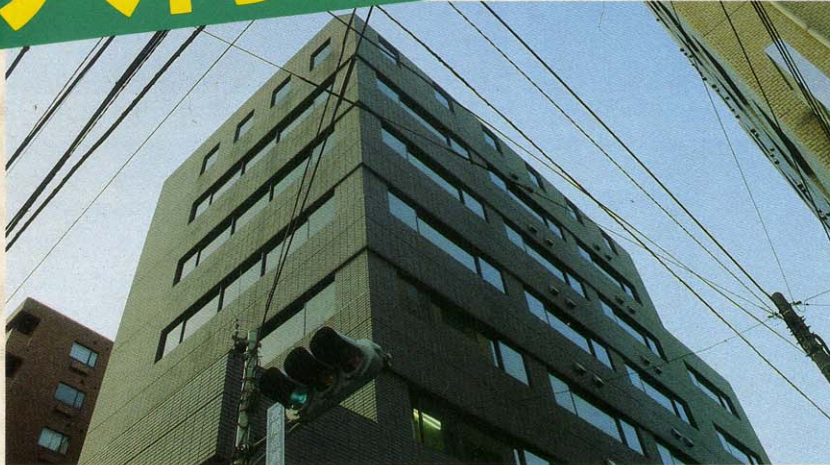
何人かに道の説明をしなくちゃいけないときなど、この要領で地図をかけば、いちいち消しゴムなどを使わなくても、きれいな絵がかけるわけです。一通り説明しおわったら、即プリントアウト。かえってめんどくさいかもしれませんが、面白いし、新鮮です。

そして、もうひとつ、他人にワープロを教えるときにもこれは便利。横でつきっきりで教えていなくても、お菓子などつまみながら、遠くから文句言っていればいいのです。画面を離れると楽になる作業ってあると思うわけでした。

ほかにもこんな使い方があるっていう人、お便りくださいね。

今月の特別ゲスト

初めにお断りしておきますが、私の子供ではありません。福原亮太くんといって、従姉の子供。現在、１歳10ヵ月。

業務拡張のため
人材募集をいたします

と、またまたいきなり人集めの記事を作ってしまう大胆さ。このたびは、編集をしてくださる方はもちろんなんですが、それに大きく加えて、ハードの設計、そしてプログラマーと、ちとハード&ソフトの専門職の方々も募集してしまいます。よろしくお願いします。

1. 編集者

企画をどんどん出していただけるような新しい血を求めます。そんな献血のような書き出しをするんじゃねー！　と、さらりといってのけられるような根性の持ち主なら、なお結構。

通常、というか、一般的にいう編集という仕事は、どのようなことを指すかというと、企画を考え出して、そして企画が煮詰まったところで企画書を作成、そしてプレゼンテーションでみんなとか、上役とかを説得して、OKサインをもらった後、筆者に書いてもらうなり自分で記事を書くなりして、ほれ今ここ、このように記事を作製してしまう、というような、マルチプレイヤー的活躍をする……というのが永遠の理想なんですが、そんな完璧な形は、なかなかありませんねえ。

それよりも、「これおもしろいからあ、これやりましょうよ。これこれ」とか、「こんなネタあるんスけど、やりたいんスけど」など、頭より体が先に動く、というか、フットワークが軽い人、というのが好ましいかもしれません。年齢は関係ないでしょう。経験者の方なら、これまた大歓迎。ゲームに詳しくないんですけど……という人でも、アレンジ能力にたけた方なら、この業界でもサバイバルできると思います。

また同時に、大学生以上のアルバイト、編集補佐をしてくれる方も募集します。こういった業界に興味がある人、ゲームがWINKの左っ側よりあるいは同等くらい好きな人、パソコンをいじって夜を明かしてしまうという人、ワープロで文章を打つのがクラスでも自慢という人、その他の人など、意欲が湧いてしまっている人なら、とりあえずいいのではないでしょうか。アルバイトの場合では、週に4日以上勤務できる方、勤務地はもちろん東京、青山です。時給制です。会社までの交通費は全額支給されます。

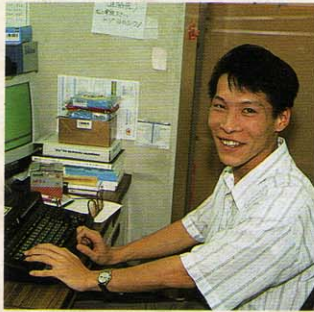
Mマガの編集者というのは、うそじゃなくて、掛け値なしで、ひとくせもふたくせもある人材が、知らぬ間に集まってしまっているのです。オレって異常な常識人だな、なんていうひとはいいかもね。

⬆あのロンドン小林でさえ、このようにがんばっているのです。あなたにも可能性が！

2.プログラマー

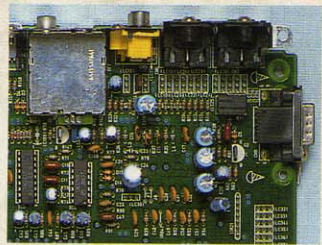
ゲームを作ったり、またはゲームを作るためのツールを作ったり、プログラム全般に関与していただける方、募集します。

プログラマーの場合は、在宅勤務も可能です。できれば東京近辺の方がよろしいと思いますが、実力がおありで、連絡が密にとれるのであれば、遠くの距離もなんのその、高い摩天楼もひとっ飛びです。現に、東京から数百キロも離れたところにお住まいのプログラマーの方もいらっしゃいます。

また、MSXでグラフィックを描いてくださる方も、募集します。ドットのキャラクター起こしから、CGまで、絵心のある人、よろしくお願いします。この、グラフィックを起こしていただく仕事も、在宅勤務が可能です。ただ、打ち合わせが、通常のプログラマーよりも頻繁になると思われますので、東京近辺の方が好ましかろう、です。履歴書とともに自分の作品をディスクに入れてお送りください。

⬆『吉田工務店』、『吉田建設』の作者吉田哲馬クンも、専属でがんばってます。

3.ハード設計

MSXに関する、ちょっといい回路みたいなノリで、実用アイデア回路を設計してくださるハード屋さんも募集します。募集にあたっては、ふたつのパターンを設けてみました。

ひとつは、回路のアイデアの投稿。自分のMSXにこんな手を加えたら、こんな機能が増えました、のようなアイデア＋製作、そんな読者のみなさまからの投稿を募集します。簡単なものでも結構です。いや、簡単、シンプルなほうがいいと思います、逆に。だってやっぱりハードに詳しくて、回路図なんてへっちゃら、という人はそう多くはないと思いますからね。夏休み(は、もう終わっちゃってますけどぉ）の工作の延長線上みたい、な感じでね。

⬆ハードはやっぱむずかしいかな？

そしてふたつめは、編集部に来ていただいての、ハード製作記事の補助です。回路図をひとたび眺めただけで、ああなるほどふふふんふん……とまではいいませんが、おわかりになる方、ご協力いただける方、よろしくです。

4.編集者＋プログラマー＋ハード設計

➡スーパー編集者いないかなあ？

なんて、全部できる人なんかイネーヨーなんて声も聞こえてきそうですが、まあ、もしかしたら、そういうふうな超人もいらっしゃるかもしれませんので、まあ、書いてみました。

しかし、広くある程度深くというのは、いいんですよね。バランスがとれてて。それこそ、そういう人がいれば、鬼に金棒ですが。まあ、むずかしい注文かもしれません。

でもね、パソコンの雑誌だからといって、パソコンのことならなんでも聞いてください。でも、そのほかのことはからっきしあかんのです、じゃ、だめなんですよ。そういうものです。いろんなものに興味があって、それでパソコンを人並以上にいじっていて、それではじめて新しいものが見えてくるというものですよ。われわれの今までの経験からして。かりかりに凝り固まった、堅焼き頭は必要ありません。住友金属の山瀬まみもいってるでしょ？　柔らか頭してますって。重金属業界は、大きな改革を迫られているのです。川崎製鉄だってそうだし。新日鐵も、そうでしょ。なんの話だっけ？

自分は該当するから働きたいと思ったアナタへ……へ！

以上、MSXマガジンにて、ああこの分野で働いてみようかしらんと思われた方は、以下の書類を揃えて、最後にあげたあて先にお送りください。

①履歴書１通。必ず写真も貼付してください。また必要事項には必ずご記入ください。

②編集者希望の方は、400字詰め原稿用紙２枚程度に、『Mマガで自分ができること、あるいはしたいこと』をしたためて、同時にお送りください。また、それ以外にも、なにか特別に書きたいことがあれば、同封してください。あなたの個性を、そこで思いっきり爆発させてみてください。

③プログラマー希望の方は、可能であれば過去に自分で作成したプログラムやゲームのサンプルを添えていただければ幸いです。お送りいただいたプログラムにつきましてはご返却いたします。

④わたしにドット絵を描かせてー、という方は、自分の作品をディスクにセーブして、同封してください。

自分のやりたいことをはっきり示して、可能性にかけてみましょう！

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　MSXマガジン編集部
「わたしはわたしを推薦します」係

MSXディスク通信というものが出たらどう思われますか？

どう思われますかって聞くほうも聞くほうですが、じつは、MSXマガジンの別冊というか、MSXマガジンからの単行本というか、つまりはMマガからの『のれん分け』というような感じです。それも、ただの印刷物ではなくて、ディスクも主体とした、新感覚（っていうことばは軽いけど）書籍なんです！

MSX通信とはちがうんですよ

MSX2＋の時代が来て、MSX陣営のディスク普及率は、グーンとアップしました。それは、ソフトの売り上げトップ30あたりを見ればよくわかる。２年ほどまえならば、そのソフトはほとんどがカートリッジ。しかし、現在ではディスクがはっきりいって主流。まあ、潜在的なROM不足ということも、その傾向に拍車を駆けているとは思うんですけれども。

さてそんな昨今、その傾向というか、環境に乗っからなくてはやはりいけませんね。そんなわけで、雑誌の延長線上として、かっこよくいえばメディアミックス、ははは、そんなカッコよくはないかもしれませんが、せっかくのMSXという媒体に限定された情報を提供しているのですから、それなら、誌面ならびにモニター画面の両方から攻めてもいいんでないかい？　そんなこんなで、今まで企画を検討してまいりました結果、こういう形になりました。MSXディスク通信というのが、とりあえずのその形です。

あ、ここでひとことことわっておきますが、Mマガ内の〝MSX通信〟がそのまま内容というわけではありません。多少のおふざけ企画は入っているものの、「なんだ、M通の内容なのか」と思っていただいては、困っちゃうな、です。

MSXマガジン編集部

あ、ここはMSXマガジンのコーナーです。まあ、よってらっしゃいよ、よう来たなまあ座りなされい。MSXマガジンは、毎月いろんな情報を載せている雑誌です。ああ、それは、承知でしたか。そんじゃあ、ひものや大繁盛記っていうシミュレーションゲームで遊んでくだされ。遊び方は、MSXマガジンの8月号に載っています。その号を持っていなくても、ゲーム自体が対話形式になってますので、遊んでいるとわかってくるとは思いますけれども。そんじゃーね、また見てねー。

➡こんな感じかな　文字情報はこのように（ディスクパンフレットのMSXマガジン紹介画面より引用）。

★まじめな内容ですよ★

⬅こんな感じかな②自然画はきれいに。いろっぽいほうが、いいですか？（BEPPINディスクより）。

⬅こんな感じかな③オリジナルゲームのテストプレイで遊んでくださいませ（吉田工務店より）。

バか〜ん

ゲームと情報とバラエティー

紙でなくても いい時代が来る

CD-ROMなんてものが最初っから内蔵されているマシンもでてきている昨今、ディスクなんてものは、もうかなりあってしかり、という環境になってきました。いっちゃあなんですが、わたしがパソコンを覚えようとした6〜7年くらい前は、ディスクドライブユニットだけで20ン万円とかしてまして、どうやってバイトして、それを購入してやろうかと考えていたものでし（結局、セコハンで買いましたけどね）。それが、今では数万円のマシンに標準装備ですから、いやはや、たまったものではありません。

こうなると、われわれの出版界の環境も変わってきて当然なのです。受け手が増えれば、商いは成り立つというものです。最初、電話が全国で10軒に1台というような時代では（ちと引用が古くさいですけれども）、電話の活用法もそれは限られていましたが、それが電話の普及率の上昇とともに、それにまつわるシステムは、多種多様になってくるわけです。

昔から言われてきている、将来は紙の出版物は淘汰され、それに代わり、電子出版、というか、モニターの画面上からの情報入手、そういったものが、もうぼちぼちあってもいいかな、と思われるわけですよね。とりあえず、3.5インチのディスクの受け口が、ことMSXに関してはどんどん増えてきましたから。

そこでであります。『MSXディスク通信』を、出します。

内容は、雑誌の編集部が作るわけなので、より、出版物とディスク製品の融合、をめざしてみたいと考えて鋭意製作進行をしています(ちとオーバーかな)。

新作ゲームのインフォメーションはもとより、自然画モードを使用した新商品説明。そして、読者のサロン的なもの。あれま、そうそう忘れてならないのが、ゲームですね。Mマガのオリジナルゲームも、やっぱ欲しいところでしょう。だから、収録されますよ。

本屋さんで買える、ディスクマガジンをめざしてみます。最近はコンピュータ誌にディスクが付録として付く、というのがトレンドですから、そのノリで街に出ればいいなあと思います。どんな内容か気になりますか？　なってもらわないと困るんですけど、じつは今は秘密。さらに詳しい内容とかあるいはその価格などのインフォメーションは、次号に掲載する予定です。まーあ、そんなオオゲサに、大上段に振りかぶるばかりでなく、楽しいものができたらいいなと、そう仕上げていきたいです。ぜひ今しばらく、お待ちください。

近日発売予定！ 詳しくは次号でね。

ごめんくださいおじゃましまーす
ウハウハソフトハウス日記'89
第2回

先月号からスタートした、ソフトハウスめぐり。Mマガの編集者が全国をあっちへこっちへと歩きまわって、聞いてきました生の声。今月は名古屋、大阪方面の情報がいーっぱい詰まっているのだ。もちろん、東京のソフトハウスも忘れちゃいないぞ。のっけから、大物がどどーんと登場するからね。みんなが知りたがっていたことをしっかり聞いてきたから、どきどきしながら読んでみてくれー。

コナミ
シューティングゲームに期待!

ついに『激ペナ2』が発売されたけど、みんなもう遊んでみたかな？前作に比べるとだいぶスピードアップして、操作性がよくなってるよね。野球ゲームファンの期待にちゃーんと応えてくれているって感じ。うれしいなあ。じゃあさっそく、その生みの親であるコナミへと取材に行ってみよう。

われわれを迎えてくれたのは、宣伝担当の池田さんと早坂さんだ。

やはり一番気になるのは新作情報。噂では、シューティングゲームを発売されるとか……。

「まだ画面をお見せできる状態ではないんですが、オリジナルのシューティングゲームの開発を進めています。内容は、横スクロールで大きなキャラクターが出てくる、ということぐらいしか、まだ言えないんですよ」と池田さん。

コナミのシューティングゲームといえば、すぐに浮かんでくるのはグラディウスシリーズ。でも、ほかの機種からの移植ということで、比べられてしまうことも多かった。今回のものは、まったくのオリジナル。そういった意味でも、期待していてよいのでは。発売は年内に、とのこと。Mマガでも情報が入り次第お知らせしていくので、お楽しみにね。

さて、コナミに関してはもうひとつ、気になることがあるよね。そう、『スナッチャー』の続編はどうなるのかということ。

「うーん、その質問は多いんですよ。確かに、続きをにおわせるような終わり方をしてますからね。残念ながら今のところ予定はないんですが、ユーザーからの要望も多いことですし、いずれは出せるような方向にしたいと思っています」

ぜひとも、出してほしいね。さて、今後の展望については、池田さんは次のように語ってくれた。

「ゲームソフトについてはいいものをコンスタントに出していくということが基本にあります。あとはほかのソフトハウスもがんばっているようですから、コナミファンがそちらに流れていかないように努力していくしかないですね」

まだまだコナミパワー衰えず、という意気込みが感じられた。

⬆なんか、いい雰囲気でしょ？ このおふたり。いいなあ、もう。

⬇コナミ発行の機関誌『DS-3』を手に、にっこりほほえむコナミギャル第1号の早坂さん。

⬆池田さんはイベントなどでもうおなじみだよね。

ナムコ
とどまるところを知らないぞ

最近、ナムコの動きが活発だ。続々とリリース予定のゲームタイトル、『プロ野球 ファミリースタジアム』の発売延期など、MSXユーザーにとっては今、一番目がはなせないソフトハウスなのではないか(!?)。我々取材班は、かなりの量(と思われる）の情報入手を期待すべく、東京は大田区にあるナムコへと向かった。

⬆レースゲームはこんな感じになるようだ。うーん、熱いデッドヒートを展開したいよね！

⬅ナムコのビルはかっこいい。イカスよなあ。

MSX用のソフトを統括しているナムコット事業部は、直線的に設計された、しゃれたビルの中にある。１階には無料でプレイできるアーケードゲームなんかもあって、〝遊びをクリエイトするナムコ〟というキャッチフレーズのイメージそのままだ。さて、ここで、どんな情報が得られるのか……。

⬆見にくいけど、これがディスクNGに入るオリジナルゲームだ。遊びたーい！

「ファミスタの発売延期で、ご迷惑をおかけしました。どうもすみませんでした。期待を裏切らない出来になりますので、どうか楽しみに待っていてください」と開口一番に語ってくれたのは、ナムコット事業部の河野さん。これまで何度もMマガ誌上に登場しているので、もうおなじみだよね。

「それで発売日ですが、11月中旬になりそうです。待ちに待ったパワフルなファミスタをぜひプレイしてほしいですね」

うむ、この自信たっぷりの発言は、期待していいってことみたいだ。みんなももう少しだけ待とう。

そういえばもうひとつ気になることがある。先月号からちょこちょこっと紹介している『ドラゴンスピリット』だ。このビッグタイトルについて河野さんは、

「開発のほうは順調に進んでますので、来年早々には発売できると思いますよ。オリジナルのグラフィックにできるだけ忠実に、かつスピードをそこなわないように注意してます。でも、なんといってもサウンドですね。かなりいいですよ、これは。力の入れ方が並じゃないですから。すごいですよ」と語ってくれた。ここまで言われちゃ、期待せずにはいられないよね。要チェックだぜー。

まだまだあるぞ。ひとりでもふたりでも遊べるレースもののゲームの開発も着々と進んでるとのことだ。画面構成は、ちょうどコースを真上から見たアングルで、画面が左右に分割されている。で、ゲームはF1をはじめとしたいくつかのモードにわかれているのだ。さらに、九州から北海道までを縦断するキャノンボールモード(RPG要素も含んでいるとか……)もある。これは年末発売予定ですよ。

まだある！　ナムコが昔発売していた懐かしのゲームがパックになって再登場するのだ。タイトルは『ディスクNG(仮称)』。これは12本のゲームをふたつにわけ、それぞれにオリジナルのゲームをプラスして発売するというもの。つまり、１枚のディスクで７本のゲームができるというわけ。ガーン、リーズナブル！　今プレイすると新鮮な、斬新なアイデアのゲームばっかりだぞ。今月の中旬にお目見えするので、買う準備を今のうちにしておこう。

とうとうナムコの時代がやってきそうな気配……!!

⬆もう説明はいらないよね？　でも説明します。ナムコット事業部の河野さん。

⬆知る人ぞ知る『ワープ&ワープ』。シンプルなシステムがかえって斬新に感じる。

⬆８方向スクロール型シューティングゲーム『ボスコニアン』も入る。名作だ!!

⬅ファミスタの延期はちょっとさびしかったけど、ファンタスティックな出来らしいので、我慢しようね。

T&Eソフト

噂の新作情報をキャッチ!

これが本邦初公開『ルーンワース』のゲーム画面。年末発売に向けて開発中なのだ。

『アンデッドライン』で、シューティングRPGという新境地を開いたT&Eソフトだけど、某ゲーム情報通の話では、T&Eソフトでは、今、あのハイドライドシリーズの続編を開発しているという。それが本当なら一大事だ。

我々取材班は、ことの真相を確かめるべく名古屋にとび、T&Eソフトの吉川さんに詰め寄った。

「ほんとうなんですか?」

「うそです」

あらま、そうですか。ガックリと肩を落とし、帰り支度を始めた取材班に吉川さんは新事実を告白した(おいおい、勝手に脚色するなって。でも、ここからはホントの話)。

「ハイドライドシリーズではないですけど、新シリーズの『ルーンワース』というタイトルのRPGを開発中です」と言って、通されたのが開発ルーム。

「おおっ、こ、これは!」と、我々取材班は信じられない光景をまのあたりに見た(もういいって)。

とにかく『ルーンワース』はスゴイ。キャラクターが木や岩などの向こう側を歩くだけでなく、建物の陰に入ると、キャラクターも影になる。それだけではないぞ。建物に入るときは、ちゃんとドアを開ける動作をするのだ。

「町やダンジョンの背景はグラフィックデータとともに、高さのデータを持ってます。だから、このようにキャラが向こう側へいくと陰影処理で見えない部分が生じます。また、キャラクターの動きのパターンもふんだんに用意しています」と、プログラマーの小倉さんの弁。

というわけで『ルーンワース』については、〝全国新作予報〟のページを見てほしい。

T&Eといえば、この人、吉川さん。いつもお世話になっています。はい。

『ルーンワース』のメインプログラムを担当している開発部の小倉さん。

マイクロキャビン

最強のMSX2版『サーク』に期待っ!

左が大津さんで、右が中津さん。四日市には、〝津〟とつく名字が多いのかな?

名古屋駅から近鉄スカイライナーに乗ると〝おしぼり〟がでる。んなことはどーでもいいのだが、なかなか快適なうちにマイクロキャビンのある四日市駅までは30分くらいで着いた。

これから年末にかけてのマイクロキャビンの動きは注目だ。まず、この本が書店に並ぶころには、すでに『スーパー大戦略マップコレクション』が発売になっているはず。さらに、MSX2版の『ファイナルファンタジー』、そして『サーク』という強力なラインナップがひかえている。

お話をうかがった、営業企画課の大津さんと開発の中津さんもたいへん忙しいなか、時間をさいてくれました。

「知ってのとおり、『ファイナルファンタジー』に関しては、ファミコンで大ヒットしたRPGのMSX2版への移植ということで内容は、ほぼ同じです。違うのは、BGMがFM PACに対応しているので音がファミコンに比べ、よくなっていると思います」と、大津さん。ふむ、ちょっと聞いただけでも、いい音出てるなって感じだ。

さて、期待の『サーク』もすでに他のパソコンで好評のRPGだが、MSX2版に移植するにあたっては、グラフィック、BGMとも大幅に手直しされたということである。

「MSX2版ではオープニングのグラフィックなど新たに書きおこした部分がかなりありますし、MSX2版でないと見ることができない登場キャラもいます。BGMも何曲かオリジナル曲を追加しました」と、中津さん。

おふたりの話を聞いていても、かなりリキが入っているな、というのがヒシヒシと伝わってくる。発売スケジュールとにらめっこで、いまからチェック入れとこうね。

これがMSX2版の『ファイナルファンタジー』の画面。

『サーク』は、ディスク3枚組で12月中旬発売予定だ。

⬆多忙な箕浦さんだが、左小指には息子さんとのキャッチボールでの負傷が……。

ブラザー工業

新マシン導入とパッケージを一新！

ブラザー工業は、ワープロやカラーコピー機などハイテク分野への進出も目ざましいマルチ企業だけど、そのなかでも時代の先端を突っ走っているのが新事業推進室、TAKERU事務局なのだ。

TAKERUマシンに、CD-ROMが組み込まれていることは、知っているよね。これにより、欲しいソフトが在庫切れや取り寄せ待ちということがない。また、新作ソフトはコンピュータネットワークを通じて、全国130店舗のTAKERU設置店に配信されハードディスクに記録される。まさにハイテク時代のソフト販売形態だといえるね。

「今度、TAKERUマシンが、よりコンパクトになり、新しくなります。それにともない、パッケージもプラスチック製のものに一新します」と語る箕浦さん。

「ちなみに、パッケージのデザインはボクが考えたんですよ」とは、30歳まで独身を決め込んでいる、柴田さん。

さらに「今後、ブラザー工業ではTAKERU設置店を全国規模で増やしていく計画」という松下さんの頼もしい言葉も聞けたぞ。

もちろん、今後もTAKERUのオリジナルソフトもビシバシ発売していく予定なので期待しちゃいましょ。

というわけで、我々取材班は、無事、ミスTAKERUとの誉れ高い荒川さんと、東京でのデートの約束を取りつけることに成功し、名古屋をあとにしたのであった。

⬆とてもスマートなわりには、よく食べる(？)荒川さん。あ、怒らないでね。

⬆独身貴族の柴田さんと、あたたかく見守る松下さん。

スタークラフト

今後もRPGの移植を中心に

海外のゲームの移植といえばここ、スタークラフトをおいては語れないのだ。『マイト・アンド・マジック』シリーズなどで、すでにおなじみだよね。雑司ヶ谷の鬼子母神と隣接するオフィスへ、遠足の気分で行ってきたぞ。

閑静な住宅街に構えられた2階建ての建物は、オフィスというよりは、普通の民家を思わせて、なごやかな雰囲気のもと取材することができたのだ。お相手してくださったのは、開発部の花田さんと佐藤さん。ちょうど『ローグ・アライアンス』の移植の最中だったので、まずはそのお話から。

「10月上旬発売をめざして、開発に取り組んでいるところなので、これからかなり忙しくなると思います。ゲームの内容は、複雑なダンジョンを8人のパーティーで冒険していく本格派RPGです。特徴をあげるとすれば、アドベンチャーの要素が濃いということですね。たとえば会話をするときに、プレイヤーが言葉の選択をして打ち込むんです。それによって展開も違っていくというしくみですね」

さて、ほかには今後どういったものを予定されてますか。

「今予定しているものは、テーブルゲームで親しまれている『トンネルズ＆トロールズ』の移植です。移植といっても、プログラムは日本で行なっているので、アメリカとの共同開発という感じですね」

またまたスケールの大きなRPGが登場しそうな気配だね。

⬆とっても楽しそうにお仕事している様子がわかるでしょ。それにしても何がそんなにおかしいのかな。

⬆開発部の中心人物、花田さんはアメリカとのやりとりで忙しい毎日だ。かっこいいー。

⬆終始柔らかな物腰でにこにこ応対してくださった佐藤さんもじつは忙しいのだ。

クリスタルソフト
最強のグラフィックツールを開発中!

⬆グラフィックツール『トリロジー』を開発したプログラマーの前田さん。

⬆『クリムゾンII』の売れゆきも赤マル急上昇でホクホク顔の藤岡さん。

先月号のTOP30では、いきなり3位に登場､赤マル急上昇の『クリムゾンII』。前作『クリムゾン』も好評だったけど､今回は〝マルチシナリオ・リンク〟方式の採用など、新機軸もいっぱい。より登場キャラへの思い入れも深くなったよね。

というわけで、大阪、梅田から阪急京都線でちょこっと行ったところにある上新庄の駅から徒歩5分、陽当たり良好のクリスタルソフトにおじゃました。

我々をさわやかな笑顔で迎えてくれたのは、商品企画室長の藤岡さんと、おもにMSX関連のソフトを担当しているプログラマーの前田さん。

「じつは、今、MSX2用のグラフィックツールを開発しているんですが、ちょっと見てくれますか?」と、いきなり重大発言。

「見ます、見ます、ぜひ見せてください」と開発ルームへ。

問題のグラフィックツール『トリロジー』というのは、SCREEN 5、7、8の3つのスクリーンモードに対応、さらにスプライトエディタ、パターンエディタ、グラフィックエディタと3つのエディタモードが使えることから『トリロジー』という名前がついたとのこと。

この『トリロジー』で作成したグラフィックデータは、BASICのプログラムから読む込むことも可能ということなのでゲーム作りには欠かせないものとなりそう。ほんとにこーゆーグラフィックツールがほしかったんだよね。

すでにパッケージのデザインなども決定しており、発売もま近という印象を得た。

⬅ゲーム開発にも役に立つ『トリロジー』。

ハミングバードソフト
『ロードス島戦記』開発秘話

大阪の曽根崎ゆーたら、谷崎潤一郎の『曽根崎心中』という小説の舞台となったところかいな、読んだことあらへんけど……などと大阪弁で考えているうちに、目指すハミングバードソフトに着いた。

『ラプラスの魔』、『アグニの石』などをたて続けに発表し、RPGファン注目のハミングバードソフト。気になる次回作『ロードス島戦記』について河内さんと松尾さんに伺ってみたぞ。

「ロードス島戦記は、もともとテーブルトークRPGとしてシナリオが作られ、それをもとに同名の小説が角川書店から発刊されています。今回のMSX2版のロードス島戦記は、その小説のシナリオにそったかたちで作られています」と松尾さん。

⬆「今日は、ちゃんと朝シャンしてきました」と、とってもユニークな河内さん。

⬆これからも、じっくりとプレイできるRPGを開発していきたいと語る松尾さん。

⬆ロードス島戦記のウリは、タクティカル・コンバット機能だ。

なるほど。それで、開発状況と発売時期は？ の問いに、「現在、部分部分ができあがっていて、あとは、それらの部品をリンクさせ全体を作る作業が残っています」と河内さん。発売時期に関しては、「問い合わせのあったユーザーには、寒くなるまでには発売します」と答えているそうだ。となると、もうちょっとの辛抱だね。

ロードス島戦記のいちばんのウリは〝タクティカル・コンバット〟という機能｡これまでのRPGの戦闘画面では､〝たたかう〟とか､〝にげる〟とかのコマンドを選択する方式が多かったけど、ロードス島戦記では、ひとりひとりのキャラクターを移動させたり、攻撃方法を選んだりと、シミュレーション感覚でプレイすることができるので、攻撃がより変化に富み、多彩になるそうだ。うーん、はやくプレイしてみたいね。

ビッツー
広く深くをめざします

東京は千駄ヶ谷にあるビッツー。ちょっと前までは『ファミクルパロディック』や『クインプル』などのいわゆるコミカルなアクションものを作り続けてきたところだが、先頃発売された『首斬り館』は今までのビッツーのイメージとはうってかわったシリアスなアドベンチャーゲームだったのは記憶に新しいことだろう。我々取材班は、そんなビッツーの変貌ぶりの理由と新作情報を求めて訪ねた。

「最初からうちは基本的にどんなジャンルのゲームでも作る方針でいましたので、カラーを固定するという意識はないですね。面白いものならなんでも作っていくという方針ですので、これからもビッツーをよろしくお願いします」と語ってくれたのは社長の栗林さんだ。

さてさて、気になる新作情報だが、これは営業部の小坂谷さんに語ってもらった。

「まず『グラフサウルス』が今月の末から来月の頭あたりに、そして『ワークスグラフサウルス』が11月末か12月上旬を予定してます。あとは近未来を舞台にしたシミュレーションゲーム『ジェルベイツ』を来春くらいに出します。発売はまだ先なんですが、首斬り館の第2弾を逐電屋藤兵衛シリーズという形にして、シリーズ化していこうという企画もあるんですよ」。

今まではソフトを出すペースが遅かったので、これからはいいソフトを早く、たくさん出していくそうです。というわけで、我々はこれからのビッツーへの期待に胸ふくらませながら、千駄ヶ谷の街を去ったのであった。

⬆仕事中にむりやり集まってもらいました。いいソフトをバシバシ作ってくださいね！

⬆左から栗林さんと小坂谷さんです。
➡シンセサウルスで遊ぶ(?)スタッフの人。

ログインソフト
読者からの作品で今後が決まる!

さて、今月の"ウハウハ㊫ソフトハウス日記"のラストを飾るのは、取材に行くまでの所要時間が最も短くてすむログインソフト。Mマガとログインの編集部は、その差30センチメートルの距離。この2誌で毎月行っているソフトウエアコンテストの中から、半年に一度、堀井賞と木屋賞を選定している。このあたりについてガスコン金矢に話を聞くことにした。

「前回の準堀井賞を獲得した『琉球』が、8月にパッケージ販売されたでしょ。今のところ、売れ行きは好調です。読者のみなさん、ぜひ買ってください！」

おっ、いきなり宣伝に出るとは見かけによらずちゃっかり……あ、冗談ですよ。怒らないで、お話を続けてください。

「その『琉球』はログインソフトからの発売となっているけど、もちろんMSX版への移植などに関してはMマガでやってますし、今後もそうですから。念のため」

そうですね。えー、では、これだけは聞いておかなくては、ってことで今後のパッケージ化の予定なんですけど……。

「お湯ネットよろしくね、あ、違った。えーっと、今後の予定は……未定ですね、これは。とにかくいい作品さえあれば、すぐにでもパッケージ化していくつもりでいます。読者のみなさんも、ソフトウエアコンテストにどんどん応募してください。最近はあまりたくさん送られてこないし、質からしてもちょっと横ばいって感じなので寂しいです」。

そんなわけで、みなさんの作品をお待ちしてます。

⬆休憩中にも関わらず、ムリに仕事のポーズをとり始めたガスコン金矢であった。

⬆ひたすら『琉球』の宣伝に励むのであった。この写真を撮る際、「おでことパッケージが光らないようにね」とカメラマンへ注文をつけた。

⬆で、これがその『琉球』の画面。きみの作った作品も、いつかこのようにパッケージ化される日がくるかもしれない。その日を目指して頑張れー！

CAI Community Plaza

音のない世界に声をとどけるには

■発声発語訓練装置をレポート■酒井邦秀

コンピュータはゲームにも〝普通〟の仕事にも使えるけれど、いままで〝普通〟の生活ができなかった人たちの活動範囲を、劇的に広げることもできる。今回は、生まれつき耳が聞こえないために言葉が話せない人たちに、コンピュータが力になれそうだというレポートをお送りする。

⬆システムをオペレートしてくださった技術課の野々村さん。まだまだ改良の余地もあって、これからが正念場だとか。

音声で自分の意志を伝えるために

〝奇跡の人〟という映画を知っているかな。たぶん知らないだろうね。じゃあ、ヘレン・ケラーっていう人は知ってる？　目も耳も口も不自由だったけれど、大学を卒業し、博士号を２つとって、身体障害者の〝光の天使〟といわれた人だ。奇跡の人は、そんな彼女が手話で言葉を知るまでの、すさまじい格闘を描いたものだったんだ。

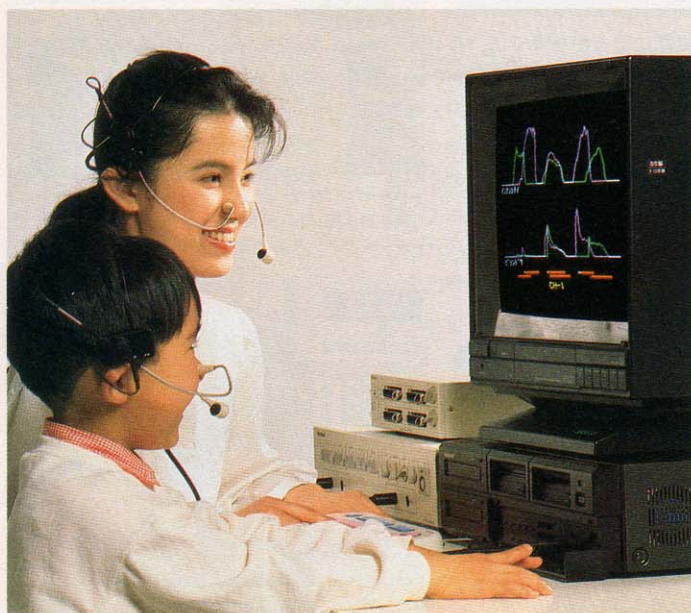
でも、手話は限られた人にしか通じない言葉。できれば音声で自分の意志を伝えたいよね。そこで今回レポートするのは、松下通信工業のAVシステム事業部が商品化した〝発声発語訓練装置〟。これは、生まれつき耳が聞こえない人が普通に話せるよう、訓練するために開発されたものなんだ。

ヘレン・ケラーは、生まれて少しの間は耳が聞こえていたという。でもこの装置を使うはずの人たちは、生まれたときからずっと音のない世界に生きている。発声については、ヘレン・ケラーより苦しい闘いになるかもしれない。

松下通信工業が発声訓練装置を開発

どれほど大変なことかは、五体満足なボクには想像の域を出ない。でも、なかでも一番大変だと思われるのは、そういう人たちは〝自分が出している音を自分の耳で確かめられない〟ことじゃないかな。英語のｌやｒの発音をいくら説明してもらっても、なかなかうまくできない人もいるだろう。自分で出している音を聞きながら練習してもなかなかできないのに、それさえなかったら……。

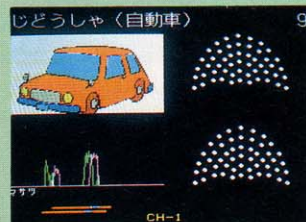
だから、一度も音を聞いたことのない人に発音を教えるには、ひとりの子供をひとりの先生が長い時間をかけて、口の開き方や舌の位置や声帯の響き具合を、ひとつひとつ訓練していかなければならなかったんだ。先生方の忍耐と、それにもまして、子供たちの辛抱強さが頼りだったんだね。

そこで、通産省の工業技術院の

発声発語訓練装置とは

今回レポートした松下通信工業の発声発語訓練装置〝WH-9000〟シリーズは、1986年度のASHA（アメリカ音声言語聴覚協会）から、科学展示部門最優秀賞を受賞したもの。日本企業では初の受賞で、製品の優秀さが高く評価された結果といえるね。

日本国内で、ろう学校やリハビリテーションセンターなどに広く導入されているだけでなく、現在ではアメリカの大学で、英語圏の人々にも対応したシステム作りが進められているのだとか。この製品が持つ〝話せる喜びを、応援します〟というキャッチフレーズは、全世界共通のものとなっているわけなんだ。

問い合わせ先は次のとおり。

〒226 神奈川県横浜市緑区
佐江戸町600番地
松下通信工業株式会社
AVシステム事業部
補聴器グループ
☎045-939-1835（直通）

⬆モニターにはこんな画面が表示される。

委託を受けた松下電器産業（商品化は松下通工）は、国立身体障害者リハビリテーションセンターやろう学校の協力を得て、昭和52年ごろから発声訓練をやりやすくする機器の開発に取り組んだ。ボクが見せてもらったのは、商品化されて6代目に当たるものだそうだ。

この装置の仕組みを簡単に説明すると、最大で5個のセンサーを口や鼻やのどにつけて、声が出るときに舌や鼻や声帯がどんな役割を果たしているかをモニターし、その結果を画面に表示するというもの。まず先生がやってみせて、それぞれの部分の働きを画面上に波形などで表示する。次に生徒が実際に声を出して、自分の波形が先生の波形に重なるように、練習するわけだ。

いままでにも、各部分を別々にモニターする機器はあったという。けれども松下通工の装置の偉いところは、コンピュータを使うことで〝各訓練機能がシステム化され、画面表示が楽しくなった〟ことだろうと思う。そしてこういった進歩が、訓練の効率化にもつながっていくのだね。

5つのセンサーで音声を分析

では、もう少し詳しくみていこうか。基本的にこの装置は、センサー部、分析部、表示部からできている。5つのセンサーが見守るパラメータ（変化量）には、音の強さ、声帯の振動、摩擦音（〝さしすせそ〟の耳障りな成分）、息の強さ、舌の位置、母音のスペクトル（周波数分布）などがある。ボクたちが意識せずに出している〝声〟は、こうした要素が複雑に重なってひとつに聞こえるわけなんだね。

たとえば〝ぱ(pa)〟は、まず口を閉じ、それから唇の合わせ目を破るように強く息を出すことで〝p〟の音を出す。このとき声帯は振動していない。そしてその直後に今度はあごを開き、舌を低くして上あごに触らないようにしながら、声帯を震わせる。鼻は振動しない。以上のことを一瞬の間にやることで、〝ぱ〟が発声されるんだ。

松下通工の装置を使うと、外からは見えない舌の位置や声帯の振動、それに目に見えない息の強さや鼻の振動までが、画面に表示されて確認できる。舌の位置がどうやってわかるかというと、リオンという補聴器メーカーが開発した入れ歯の支えのようなセンサーを、口の中に入れることで検出しているんだ。上アゴに張りついたセンサーに、舌がどんなふうに触れているかを調べるわけなんだね。

各センサーが感知したさまざまな情報は、分析部がくわしく調べることになる。音の強さならば、どのくらいの強さか。息は急に強く出ているか、それともだんだん強くなっているのか、といったことを分析するんだ。技術課の野々村さんによると、この分析がどうも一番難しいところらしい。現在はその分析は訓練指導の先生が行なっているわけだけど、将来人工知能が発達して音声分析が十分できるようになれば、もっと進んだ訓練が可能になるとのことだ。

⬅これがシステムの全容だ。MSX2マシンであるFS-5500も、その一角を担っている。総額は480万円と、まだまだ高めではある。

⬅実際に装置に触りながら、お話をうかがいました。今後は、個人でも使える安価な製品を作り出すことが目標なのだとか。

より感覚的によりわかりやすく

さて、MSX2マシンが活躍する分析結果の表示だけれど、これは人工知能の発達を待たなくても、まだまだ工夫ができそうな気がした。

そのことを書く前に、ちょっと現在の表示のシステムを説明しておくね。一般的なのは、訓練したい要素を2つずつ画面に表示させるもの。たとえば〝音の強さ〟と〝舌位置〟、または〝鼻振動〟と〝息の強さ〟というように、2つの要素を自由に選んで同時に画面に表示する方法だ。2つの要素の関係を確かめたり、両方とも正しく発声できるように練習したりするのに、適した表示といえるね。

表示の方法はほかにもいろいろあって、たとえば小さい子には〝波形〟ではなく、〝色〟で表示することもできる。うまく音が出せると、画面のすみのチューリップが咲くというごほうびもあるし、ゲームふうな工夫もある。でも5つのセンサーが感知した9つのパラメータ全部を、感覚的につかめるように表示できたらもっといいのではないだろうか。

最初に書いたように、〝出している音を自分で確かめられない（フィードバックできない）〟ことが、最大の障害なのだったね。そもそもどういう音を出しているのか、どういう音を目指しているのかわからないんだ。たとえ、うまく出せたとしても自分ではわからない。先生がそうだよといってくれて、はじめて〝そうなのか〟と思うしかないわけだ。

松下通工の装置では、野々村さんの言葉を借りれば、「それぞれの要素の〝物理量〟がフィードバックされるから、目でつかむことも不可能ではない」だろう。けれども実際には、全部の音の全部の要素をひとつひとつ記憶することなんてできない。だからこの装置と先生の指導で上手に音が出せるようになっても、訓練をやめて半年もたつと正しい音が出せなくなってしまうのも無理ないと思うな。

そこで、素人考えの提案だけれど、音を色で表わせないものだろうか。たとえば〝あいうえお〟を、明かるさの順にして、〝あ〟を白、〝お〟を濃い灰色にする。カ行は5段階の明かるさの青で表わし、明かるい空色の〝か〟から濃い紺色の〝こ〟まで。同様にサ行は黄色の変化で、白に近いクリーム色の〝さ〟から、黄色の〝す〟、山吹色の〝そ〟。タ行は若草色から濃い緑、といった具合だ。きっとそう簡単にはいかないのだろうけれど、もし実現したら、音を色として覚えやすくならないだろうか。

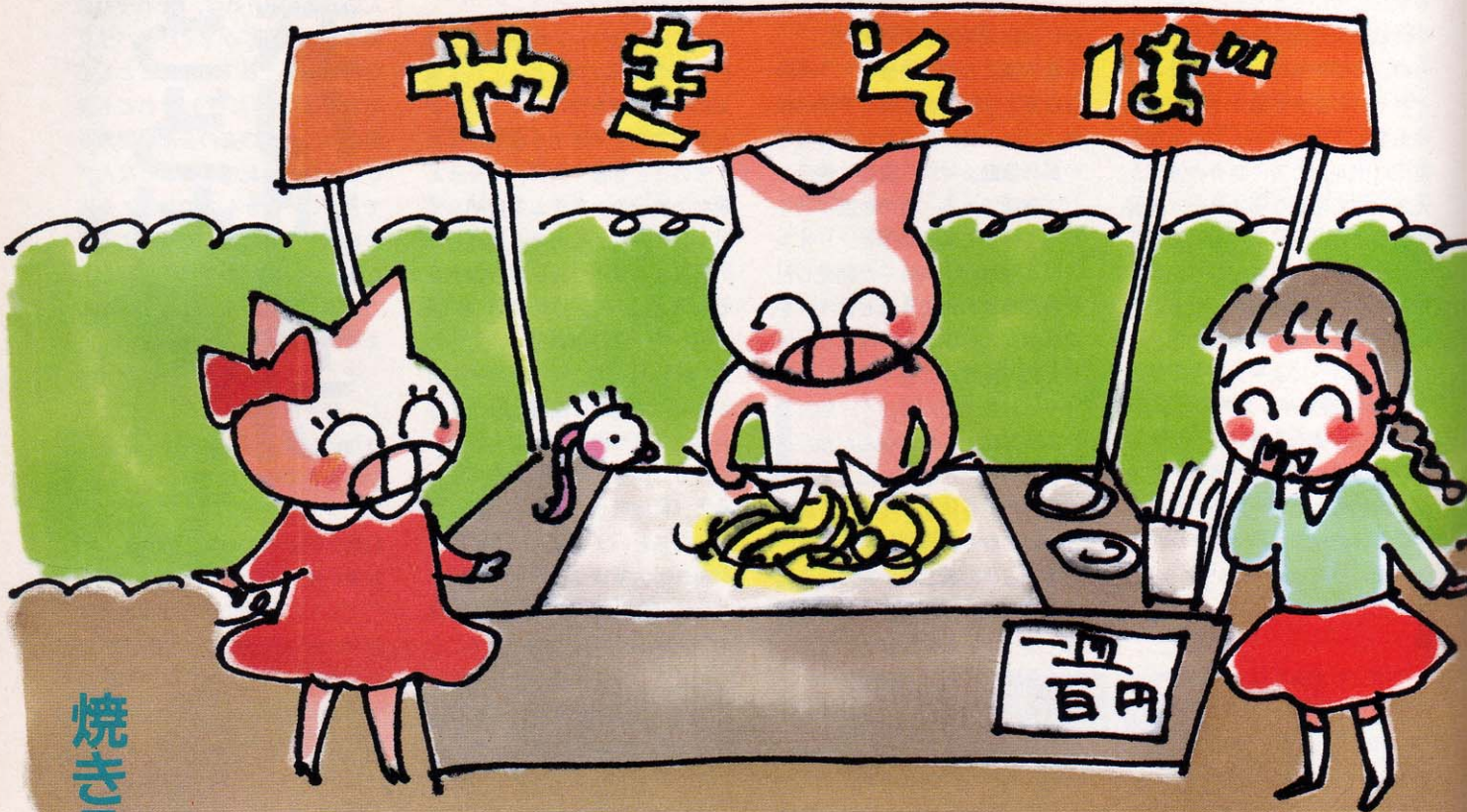
今回取材した松下通信工業の装置などを見ていると、コンピュータがボクたちのほうににじりよってきているような気がする。もちろん、言葉を失った人に言葉を、目をなくした人に目を、足が使えなくなった人に足を返してあげられるまでには、まだまだ時間がかかるかもしれない。でも、いつかそうなる日がくるのではないだろうか。いや、そんな日がくるという、夢を抱いてもいいのかもしれない。

ウーくんのソフト屋さん#18

PLAY

MSX MSX2 RAM32K以上

イラスト&コミック──桜沢エリカ
プログラム────杉谷　成一

学園祭でゴー!

焼きそば作りは難しい

もうすっかり秋ですね。読書の秋、スポーツの秋。秋の過ごし方にもいろいろあるけど、みんなは何に夢中かな？　ところで秋といえば学園祭ですね。ウーくんも学園祭が大好き。だって、にぎやかで楽しいからね。でも今月のウーくんは、そんな学園祭に便乗して、焼きそばの屋台を出そうと考えていたのです。はたしてウーくんはちゃんと焼きそばを作れるのでしょうか？そして、作った焼きそばをつまみ食いしないでしょうか。がんばれウーくん、間食は太るぞ。

プログラムの使い方

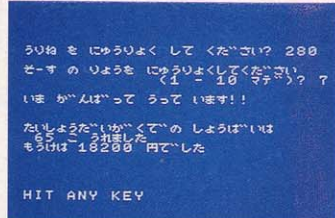
このプログラムにはマシン語は使用していませんが、念のために、打ち込んだら、RUNさせる前にセーブしておいてください。

このゲームは、大学の学園祭に焼きそばの模擬店を出展して、売って儲けを出す、経営シミュレーションゲームなのです。RUNすると、これから出展する大学名が表示された後、焼きそばの材料の選択画面が表示されます。カーソルキーで材料を指定し、数字キーで入力してください。このとき、持っている予算内でうまくやりくりしてくださいね。数値の変更はBSキーを使ってください。設定し終わったらリターンキーを押しましょう。

あとは1人前の価格とソースの量を決めます。これも数字キーで入力してください。

赤字にならずに16校で出展し終われば、おしまいです。

```
1000 'yakisoba.bas
1010 SCREEN 1:WIDTH 32:KEY OFF:CLEAR 10000
1020 DIM SO(15),N(15),H(15),DN$(15),HU(15),UL(15),SU(15)
,NE(15):YOSAN=10000
1030 RESTORE 2150
1040 FOR I=0 TO 15:READ DN$(I),HU(I),UL(I),SU(I),NE(I):N
EXT I
1050 ME=0
1060 CLS:GOSUB 1790
1070 CLS:GOSUB 1120
1080 CLS:GOSUB 1610
1090 IF YOSAN=<1000 THEN CLS:GOTO 1840
1100 ME=ME+1:IF ME=16 THEN CLS:GOTO 1880
1110 GOTO 1060
1120 '------------ｻﾞｲﾘｮｳｦｴﾗﾌﾞ---------------------
1130 FOR I=0 TO 15:SO(I)=0:NEXT I
1140 LOCATE 2,0:PRINT "ざ゛いりょう の せんたく"
1150 LOCATE 2,1:PRINT "ひとつで゛ やく10にんまえ ふ゛んで゛す"
1160 LOCATE 2,2:PRINT "あなたの よさんは";YOSAN;"円で゛す"
1170 LOCATE 2,3:PRINT "ひんめい          たんか    こすう"
1180 RESTORE 1970
1190 FOR I=0 TO 15
1200 READ D$,N(I),H(I)
1210 LOCATE 2,4+I:PRINT D$
1220 LOCATE 16,4+I:PRINT USING "###";N(I)
1230 LOCATE 25,4+I:PRINT "0"
1240 NEXT I
1250 LOCATE 2,20:PRINT "こ゛うけい = "
1260 SN=0:Y=0:LOCATE 1,4:PRINT ">"
1270 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 1270
1280 IF K$>=CHR$(&H30) AND K$=<CHR$(&H39) AND SO(Y)<100
THEN SO(Y)=SO(Y)*10+VAL(K$):IN=1:GOTO 1360
1290 IF K$=CHR$(&H1E) AND Y<>0 THEN Y=Y-1:IN=0:GOTO 1360
1300 IF K$=CHR$(&H1F) AND Y<15 THEN Y=Y+1:IN=0:GOTO 1360
1310 IF K$=CHR$(&H8) THEN SO(Y)=0:GOTO 1360
1320 IF K$=CHR$(&H7F) THEN SO(Y)=0:GOTO 1360
1330 IF K$=CHR$(&HD) AND IN=0 AND SN<> 0 THEN 1420
1340 IF K$=CHR$(&HD) AND IN=1 THEN IN=0:GOTO 1360
1350 GOTO 1270
1360 LOCATE 1,Y-(K$=CHR$(&H1E))+(K$=CHR$(&H1F))+4:PRINT
" "
1370 LOCATE 1,Y+4:PRINT ">"
1380 LOCATE 23,Y+4:PRINT USING "###";SO(Y):IF IN=1 THEN
GOTO 1270
1390 SN=0:FOR I=0 TO 15:SN=SN+(SO(I)*N(I)):NEXT I
1400 IF SN>YOSAN THEN BEEP:LOCATE 1,Y+4:PRINT " ":LOCATE
 10,21:PRINT "よさんｵｰﾊﾞｰ":GOSUB 1960:LOCATE 10,21:PRINT SP
ACE$(10):Y=Y-(K$=CHR$(&H1E))+(K$=CHR$(&H1F)):SO(Y)=0:GOT
O 1360
1410 LOCATE 10,20:PRINT SPACE$(10)
1415 LOCATE 10,20:PRINT SN:GOTO 1270
1420 AN$="":LOCATE 2,21:INPUT "これで゛いいで゛すか (Y or N)";AN$
1430 IF AN$<>"Y" AND AN$<>"y" THEN LOCATE 2,21:PRINT SPA
CE$(25):GOTO 1270
```

⬆うーん、やっぱり牛肉がいいよねえ。

⬆やったー！　こんなに売れましたよ。

各行の説明

1000～1050	初期設定
1060～1110	メインルーチン
1120～1430	焼きそばの材料選択ルーチン
1440～1600	作った焼きそばの質を計算するルーチン
1610～1780	売り値、ソースの量の入力とその判定ルーチン
1790～1830	メッセージを出力するルーチン
1840～1870	予算が不足したときのゲームオーバールーチン
1880～1940	すべての大学を回ったときのゲームオーバールーチン
1950～1960	ウエイト用サブルーチン
1970～2130	焼きそばの材料のデータ
2140～2300	ウーくんが回る大学のデータ

プログラム解説

このゲームでは土地柄というか、各大学での焼きそばの好みがあります。とくにソースの量は、関東の大学だと濃いくちに、関西だと薄くちにするといいでしょう。また、ケースと割りばしは必ず同じ数だけ買うように心がけましょう。

もちろん高い材料だと、焼きそばの質も高くなり、売り上げも伸びますが、最初のうちはあまり無理をしないようにしてくださいね。かくし味として、みりんを入れると、ちょっと質が上がりますよ。

プレイしてみて簡単すぎるという人は、材料のデータの材料名の後にある単価を引き上げるといいですね。また、プログラムに詳しい人は、ここの大学ではこのソースを使うとグーンと売れる、といった特徴を持たせるように改造してみるのも面白いと思います。それでは打ち込みミスのないように。

```
1440 H=0:U=0
1450 FOR I=0 TO 1:NN=-1*(SO(I)<>0):H=H+H(I)*NN:U=U+NN:NE
XT I
1460 IF U<>0 THEN MN=H/U ELSE MN=0
1470 H=0:U=0
1480 FOR I=3 TO 6:NN=-1*(SO(I)<>0):H=H+H(I)*NN:U=U+NN:NE
XT I
1490 IF U<>0 THEN NI=H/U ELSE NI=0
1500 H=0:U=0
1510 FOR I=7 TO 9:NN=-1*(SO(I)<>0):H=H+H(I)*NN:U=U+NN:NE
XT I
1520 IF U<>0 THEN SU=H/U ELSE SU=0
1530 H=0:FOR I=10 TO 12:NN=-1*(SO(I)<>0):H=H+H(I)*NN:NEX
T I:YA=H
1540 H=0:U=0
1550 FOR I=14 TO 15:NN=-1*(SO(I)<>0):H=H+H(I)*NN:U=U+NN:
NEXT I
1560 IF U<>0 THEN HA=H/U ELSE HA=0
1570 HU=MN+NI+SU+YA+HA
1580 HU=HU*((SO(0)+SO(1))/SO(13))
1590 YOSAN=YOSAN-SN
1600 RETURN
1610 '----------------ﾊﾝﾊﾞｲ-------------------------
1620 LOCATE 3,5:INPUT "うりね を にゅうりょく して ください";UR
1630 LOCATE 3,7:PRINT "そーす の りょうを にゅうりょくしてください"
1640 LOCATE 3,8:INPUT "                (1 - 10 ﾏﾃﾞ)";US
1650 LOCATE 3,10:PRINT "いま がんばって うって います!!"
1660 LOCATE 3,13:PRINT DN$(ME);"での しょうばいは"
1670 UL=((-3*(SU(ME)>US))+(-3*(NE(ME)<UR)))/10
1680 IF UR>500 THEN UL=.5
1690 UL=UL(ME)-UL:
1700 IF HU(ME)>HU THEN UL=UL*.5
1710 IF SO(13)>(SO(14)+SO(15)) THEN NN=SO(14)+SO(15) ELS
E NN=SO(13)
1720 UN=(NN*10)*UL
1730 LOCATE 3,14:PRINT UN;"こ うれました"
1740 LOCATE 3,15:PRINT "もうけは";UR*UN;"円でした"
1750 YOSAN=YOSAN+(UR*UN)
1760 LOCATE 3,20:PRINT "HIT ANY KEY"
1770 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 1770
1780 RETURN
1790 '-------------ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ--------------------------
1800 LOCATE 3,5:PRINT DN$(ME);"の がくえんさいで"
1805 LOCATE 5,6:PRINT "やきそば を うって もうけちゃいましょう"
1810 LOCATE 9,20:PRINT "HIT ANY KEY"
1820 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 1820
1830 RETURN
1840 '-------------ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞ-------------------------
1850 LOCATE 3,5:PRINT "かえりのでんしゃちんしかのこっていません"
1860 LOCATE 3,7:PRINT "もうやめましょう"
1870 END
1880 '-------------ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞ-2-----------------------
1890 LOCATE 3,5:PRINT "なんとかよていのだいがくを うりおわりました"
1900 LOCATE 3,6:PRINT "ごくろうさまでした"
```

```
1910 LOCATE 3,7:PRINT "あなたの うりあけ゛は"
1920 LOCATE 3,8:PRINT "せ゛んふ゛て゛";YOSAN;"円て゛す"
1930 LOCATE 3,9:PRINT "りえきは";YOSAN-10000;"円て゛す"
1940 END
1950 '--------------ウエイト------------------------------
1960 FOR WW=1 TO 800:NEXT:RETURN
1970 '--------------サ゛イリョウテ゛ータ------------------------
1980 DATA "たいりくせいめんやきそは゛",250,30
1990 DATA "やまた゛ややきそは゛",160,20
2000 DATA "キャヘ゛ツ", 70,0
2010 DATA "ふ゛たロースにく",300,20
2020 DATA "ふ゛たさんまいにく",220,15
2030 DATA "き゛ゅうにく",400,30
2040 DATA "もんこ゛いか",400,30
2050 DATA "いめし゛るしソース",200,20
2060 DATA "かもめし゛るしソース",100,10
2070 DATA "おたふくし゛るしソース",160,20
2080 DATA "みりん",120,5
2090 DATA "あおのり",150,5
2100 DATA "へ゛にショウカ゛",130,5
2110 DATA "ケース",100,0
2120 DATA "こうきゅうわりは゛し", 50,5
2130 DATA "とくようわりは゛し", 30,0
2140 '----------------カ゛ッコウテ゛ータ----------------------
2150 DATA "わせとた゛いか゛く",50,.9,8,300
2160 DATA "ときおた゛いか゛く",60,.6,7,500
2170 DATA "たいしょうた゛いか゛く",40,.8,8,300
2180 DATA "こくと゛うた゛いか゛く",45,.9,8,200
2190 DATA "にっほ゜んた゛いか゛く",40,.6,8,200
2200 DATA "センターた゛いか゛く",45,.8,8,300
2210 DATA "みなみあおやまた゛いか゛く",70,.7,7,250
2220 DATA "せいかいた゛いか゛く",65,.9,7,150
2230 DATA "あし゛あた゛いか゛く",30,.8,10,150
2240 DATA "なこ゛やた゛いか゛く",50,.7,6,100
2250 DATA "きょうとた゛いか゛く",75,.6,5,130
2260 DATA "と゛うせしゃた゛いか゛く",80,.5,4,150
2270 DATA "なにわた゛いか゛く",56,.6,4,200
2280 DATA "はんしんた゛いか゛く",80,.6,3,300
2290 DATA "まつさ゛か゛た゛いか゛く",90,.7,5,500
2300 DATA "ひろしまた゛いか゛く",85,.7,7,300
```

変数リスト

変数	内容
DN$（n）	大学名
H（n）	材料の価値
HU（n）	品質の下限
N（n）	材料の単価
NE（n）	値段の上限
SO（n）	材料の個数
SU（n）	ソースの濃度
UL	売れた割合
UL（n）	売れそうな個数
UN	売れた個数
UR	売り値
US	ソースの量
YOSAN	現在の予算

お★知★ら★せ

『ウーくんのソフト屋さん』では、プログラムのアイデアを募集中！

あなたにパッとひらめいたアイデア、「こんなプログラムがあったらいいなあ」なんてアイデアがありましたら、このコーナーあてに送ってください。文章だけでわかりづらいものは、説明にイラストを同封してくださいね。みんなが手軽に打ち込めるようなプログラムのアイデアをお待ちしてます。採用者にはMマガ特製グッズを差し上げますので、みなさんもどしどし応募してくださいね。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ウーくんのソフト屋さん係

GO DOWN
PETTAN NO GENKEISHITSURYUDO
KAREINARU SWIMMER

SUPER OUTRIDE
PUZZLE SQUARE 2

今月もみんなの力作が勢ぞろいしたぞーっ!

GO DOWN

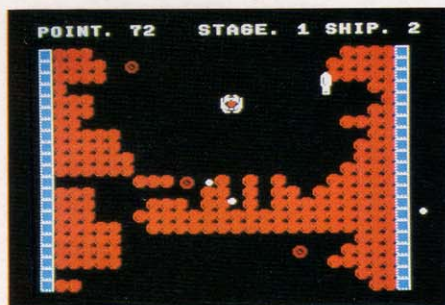
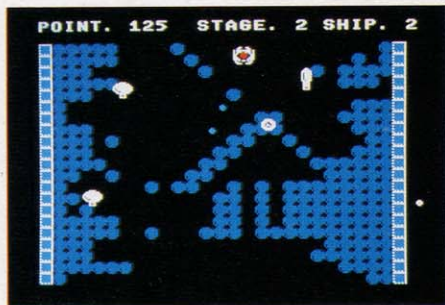
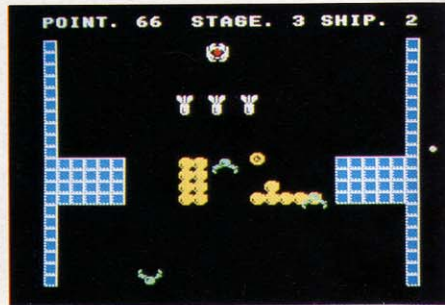
MSX32K以上
by 武田隆顕

下から上へとスクロールする背景と独特の浮遊感覚がとても気持ちいい、新感覚のシューティングゲームの登場だ。

このゲームを実行するにはMSXベーしっ君とディスクドライブが必要。プログラムは2本に分かれていて、プログラム1はキャラクタパターン定義用、プログラム2がメインになっている。それぞれを入力してセーブすればいいんだけど、プログラム2のほうはファイル名を"GD2.BAS"にしてね。

実行のさいは、プログラム1をロード、RUNすれば自動的にプログラム2が読み込まれて、ゲームスタートとなる。

ゲームは地底の奥深くまでドンドンもぐっていくという、ちょっと変わったシューティング。カーソルキーまたはジョイスティックで自機を操作して、スペースキーまたはトリガーAでミサイルを発射するようになっているんだけど、自機や弾の動きには慣性がついているので、操作がなかなか難しい。敵や障害物をよけつつ、一定距離を進んだらステージクリアーだ。

各ステージの間にはアイテムショップがあり、敵を倒したポイントによっていろんな武器を買うことができるようになっている。ステージは全部で5つ。不思議な魅力を持ったゲームだよ。

⬆慣性がついた動きがなんともいえず気持ちイイのだ。

⬆動き、デザインともに個性的な敵キャラたちが迫りくる。

⬆BOMBは破壊力が抜群なアイテム。敵を一気になぎ倒せ!

ぺったんの原形質流動

MSX16K以上
by 秋元正夫

世の中には変わった発想をする人も少なくはないけれど、この作者はいったいなにを考えて作ったのか? なんて思わず聞いてみたくなってしまうような、きわめつけのヘンなゲームがこれだ。

⬆見た目もヘンだけど、中身はもっともっとヘンなゲームである。

まず、自分が単細胞生物になったものと思い込んでほしい。よろしいかな? よし、それではさっそくゲームスタートだ。

キミはカーソルキーを使って赤い小さな細胞核を操作する。キミの目的は、まわりでプニョプニョと気持ち悪い動きをしている黄色い原形質をひっかき集めて、時間内にできるだけ大きな細胞を作り上げることなのであーる。

キミが操る核は、進む方向に原形質があるときにはそのまま進むんだけど、原形質がないときは、足元(?)にある原形質をそのままひきずって進むようになっている。この性質を十分に理解して取り組むことが必要だ。制限時間は60秒。あせりは禁物である。落ち着いて、ていねいに寄せ集めれば、きっといい結果がでるはずなのだ。単純だけど熱中度満点のゲームだぞ。

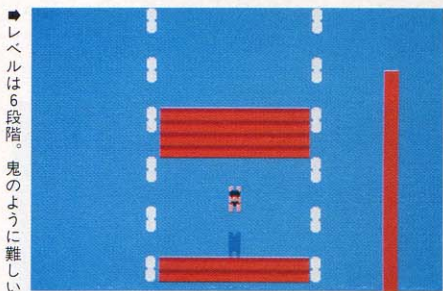
華麗なるスイマー

MSX16K以上
by プロラド

季節はもうすっかり秋。冷たい北風が少し肌寒く感じられるようになってきた今日このごろ。どういうつもりか知らないが、季節感をカンペキに無視した、ハードな水泳ゲームの登場だ。

キミは人々から尊敬されている超一流のスイマー。いつも限界に挑戦し続けているキミの今日の目標は、ものすごく急な流れの川を、上へ上へとどんどん上り進んでいくことなのだ。

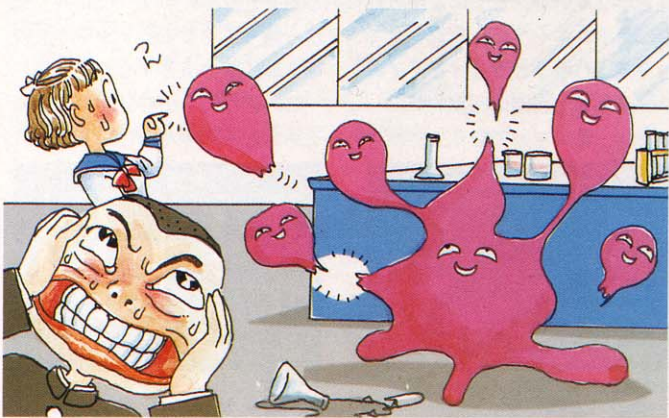
➡レベルは6段階。鬼のように難しい。

使うキーはたったのひとつ。カーソルキーの上を押すと、スイマーは飛び魚のような華麗なるジャンプを見せてくれる。これをうまく利用して、つぎつぎと来る流木をかわしつつひたすら泳ぐのだ。

スーパーアウトライド

MSX16K以上
by 手島浩之

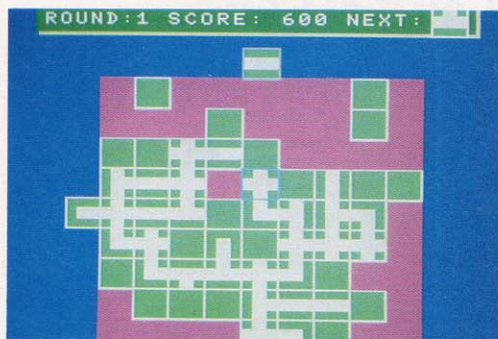
今チマタではレーシングゲームが大人気。右を向いても左を向いても、犬も歩けばレーシングゲームに当たるってなくらい、花盛りなのである。と、そんななかで登場するのがこのゲーム。なんじゃこりゃ！　なんて怒っちゃう人も出てきそうだけど、いちおう3Dのカーレースゲームなのだ。

プログラムを走らせてみると、画面上に青い"円"の字が、もとい、レーシングカーが出てくる。カーソルキーの左右がハンドルで、スペースキーがアクセル。これで、迫りくる赤い車をかわしつつ進んでいくのだ。制限時間内に一定距離を進めば、時間が延長されてつぎの面にチャレンジできるのだ。

⬅想像力があれば楽しめるはずですよ。

パズルスクウェア2

MSX2専用
by 中村広志

このゲームは、5月号に掲載した『パズルスクウェア』の続編。今回はアクション要素も入っている。上から落ちてくる5種類のブロックをうまく組み合わせて道路を作り、赤い空き地の部分を埋めていくゲームなのだ。

新しいブロックは、直前につなげられたブロックの真上から落ちてくるようになっている。これはカーソルキーで左右に1ブロック分だけ動かせ、スペースキーで左回りに90度ずつ回転するようになっている。ブロックは、赤い空き地の部分で道がつながるところだったらどこにでも置けるようになっているし、つなげたくない場合はそのままパスすることもできるんだけど、3回続けてパスをしたらゲームオーバーになってしまう。

⬆ブロックを組み合わせて、道を作っていくシンプルなゲーム。

ラウンドは全部で5つ用意されていて、失敗してもESCキーを押せばやり直せるようになっている。見かけは単純だけど、やってみるとかなり複雑で難しいゲームだよ。

ショートプログラム投稿大募集中です！

このところ、このコーナーに送られてくる作品には、どうもオリジナリティーが欠けているような気がします。無理をして市販ソフトのマネをしようとしたって、とうていかなうはずがありません。どんなに単純なものでもいいのです。自分で考え、自分で作った、モノマネではないゲームこそすばらしいのです。

今月掲載した、『ぺったんの原形質流動』などはそのいい例です。このゲームには、モノマネ的要素はいっさい入っていません。ルールも単純で、見た目もすごく地味。でも、プレイしてみれば、このゲームがいかに楽しいものかわかると思います。要は、肩の力を抜いて、素直な気持ちでプログラムを作ればいいのです。そうすれば、きっと楽しい作品が生まれることでしょう。

さて、今月もみなさんが作ったショートプログラムを大募集します。楽しいショートプログラムができ上がったら、ディスクまたはテープにセーブして、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、そしてプログラムの操作方法を書いた紙といっしょに編集部までお送りください。採用者には当社規定の原稿料をお支払いいたします。なお、盗作や二重投稿は絶対にしないでくださいね。

ジャンルは問いません。お気に入りのプログラムができたら、どしどし編集部まで送ってくださいね。あて先はこちらです。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ショートプログラム係

MSXマガジン
SOFTWARE CONTEST

夏の暑さが去って、じっくりとゲーム作りに取り組める秋。みんな、新しいものにチャレンジしてね。ところで、今月は入選レベルまで到達しているものがなかったのだ。そこで、入選までもう一歩という作品を集めてみたぞ。

キラりと光る小品ぞろい
HAWAII ほか11作品

秋田県/細川竜太

ドドーン！ と大量に送ってくれたのが秋田県の細川竜太くん。この名前を聞いてオヤ？ と思った人もいただろう。彼は『吉田工務店データ集Vol.2』に入っているあの『AKITA M.P』の作者なのだ。AKITA M.Pをプレイしたことがある人なら、ゲームの設定が秋田県警のお話というアイデアのユニークさに、きっと驚かされたんじゃないのかな。

⬆HAWAIIのタイトル画面。なかなかユーモラスな雰囲気だ。

で、送ってくれたのはゲームだけじゃなくて、グラフィックエディタやミュージックデータを作るツールなども含まれていて、ホントに盛りだくさんの内容だ。

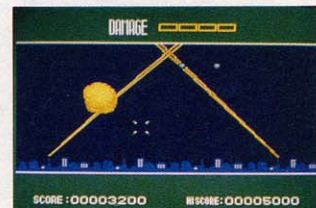
その中で、ゲームはシューティングを中心に全部で6本。そのひとつひとつを見てみると、それぞれに個性があって楽しいものばかり。ただ、単独では入選までは届かなかったのだ。

⬆動きが早く、楽しめるHAWAII。このボスキャラのとぼけた顔には笑ってしまった。

それじゃ順に説明していこう。まず、キャラクターがユニークなシューティングが『HAWAII』。こぢんまりとしたウインドーの中に出てくる敵を撃ちまくるという、単純さが心地いい。とくによかったのは、ボスキャラだ。写真を見てもらえばわかると思うけど、そのユーモラスな表情は印象的だ。

また、昔Mマガで取り上げたフワフワとした無重力感覚ゲーム、『Ball Out』にちょっぴり似ているのが『CELL3』だ。これは一定時間内にボールを穴に入れるというルール。なかなか自分の思いどおりにボールが移動しなくて、けっこう熱くなってしまう。やっぱり単純だけどオモシロイっていうゲームにはハマるなー。

そのほかには、どこかで見たことあるぞ、というのが『ICBM2』。空から降ってくるミサイルを地上に届く前に撃ち落とすもの。

このように、小粒ながら楽しめるものが多かったのだ。

⬆爆弾が地上に落ちてくる前に、破壊しなければいけない。マウス対応だ。

⬆制限時間内にボールを穴の中に入れられるか。無重力の感覚で難しいのだ。

入選へのアドバイス

かなりのレベルを持っていると思う。それぞれのキャラクターがていねいに描かれているし、ゲームのテンポも気持ちいい。HAWAIIのボスキャラが息を吐きながら移動する姿は、かなり笑えた。ただ難点をいうと、もっとゲームのオリジナリティーを出したほうがよかった。

また、ソフコンという観点からすると、ひとつひとつの作品にはやや物足りなさが残った。これだけの実力があるんだから、次はなにか大作を期待したいものだ。きっとそれに応えてくれるよね。首をながーくして待つことにしよーっと。

⬆こんな感じのお気軽シューティング。純粋にキャラクターを楽しめるのだ。

足し算で頭がパニックなのだ
SAIKORON-X
山口県/三好和久

最初にこのゲームの簡単なルールを説明しておこう。まず、適当な位置からサイコロをフロアに投げ入れる。止まったところのタテ、ヨコの列にあるサイコロの目の合計が15の倍数になっていれば、そのラインが消えるというものだ。そして、一定数のサイコロを投げ終わる前に、基準のライン数を消したら、その面をクリアーしたことになる。だんだん面が進んでいくと、クリアー条件が厳しくなっていくのだ。

⬆ウーン、その列が15の倍数になるかどうかを計算しなければいけないのだ。

投げ入れられたサイコロは、何か障害物に当たるまでは止まらない。障害物には、すでにフロアにあるサイコロやブロックがなる。そして、どこにも当たらずにフロアの外に出たらゲームオーバーだ。だから、投げ入れる場所をよく考えなければいけないのだ。

また、サイコロの目はあらかじめわかっていて、障害物に当たっても変わらない。逆にぶつけられた方のサイコロは、ひっくり返ってしまう。

サイコロを使って、数の組み合わせでラインを消すというのは目新しい。ただもう少しオリジナリティーがほしいな。ここまで説明すれば気がついたと思うんだけど、『テトリス』の影響をかなり受けているな。NEXTのサイコロの目が出るところも、その例だろう。

⬆タテとヨコのサイコロの目の和が、15の倍数になったのだ。

入選へのアドバイス

いろいろと直したほうがいいところがあるぞ。まず操作性があまりよくないこと。キーのレスポンスが悪いような気がする。サイコロを投げ入れる場所を選ぶのに、モタモタするとゲームが盛り上がらない。こういうパズルっぽいものでは、操作性というのはかなり重要になってくる。

それに画面に表示されている文字が、二重にしてあって見にくいな。キレイに見せようと凝ったんだろうけど、かえって逆効果だったようだ。

ただ、それぞれのキャラクターはキレイに描かれているのには、好感が持てる。次回作に期待したい。

⬆文字が少し見にくいのが残念だ。操作性もよくなるといいんだけど……。

楽しいゲームがほしい! グランプリ賞金50万円

〝MSXマガジン・ソフトウエア・コンテスト〞では、毎月読者のみなさんからのオリジナル・プログラムを募集しています。寄せられた作品の中で、優秀なものにはグランプリ50万円。そして第2席、第3席に入賞した作品には、それぞれ30万円と10万円が贈られます。

また、これらの入賞した作品を集めて、それぞれ上半期、下半期ごとに選考委員会を開き、その内容を再度審査します。そして特に優秀であると認められたものに対し、栄誉ある堀井賞、木屋賞(100万円)を送り、表彰いたします(該当作なしの場合もあります)。なお、現在募集分の結果発表は、'90年の1月号誌上で行なう予定です。

また、堀井賞、木屋賞を受賞したプログラムの一部は、TAKERUまたはパッケージソフトとして販売されます。

●募集部門……①ゲームシナリオ部門
②ゲームプログラム部門

●応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請により、MSXマガジン誌上で掲載および、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。

また入選作の著作権は(株)アスキーに帰属します。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたものや、二重投稿は固くお断わりします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。
①プログラムを記録したメディア(フロッピーディスク、カセットテープなど)。
②MSX、MSX2、MSX2+の別。必要RAM、VRAMの表示。ロード方法、実行方法、遊び方の記載。
③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお、20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。

めざせ!
堀井賞・木屋賞

あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー MSXマガジン編集部
ソフトウエア・コンテスト係

ガスコン金矢と千倉真理の

おもしろネットワーク NET WORK

ネットワークの世界って面白そうだけど、最初はどんな道具が必要なのかがわからない。そこで今回はパソコン通信を始めるのに必要なモノ、パソコン通信基本セットを紹介しよう。これを読んで道具をそろえれば、キミもすぐにパソコン通信のネットワークに参加できるというわけだ。

パソコン通信にはコレが必要!

モデムってヤツが窓口になるのだ!

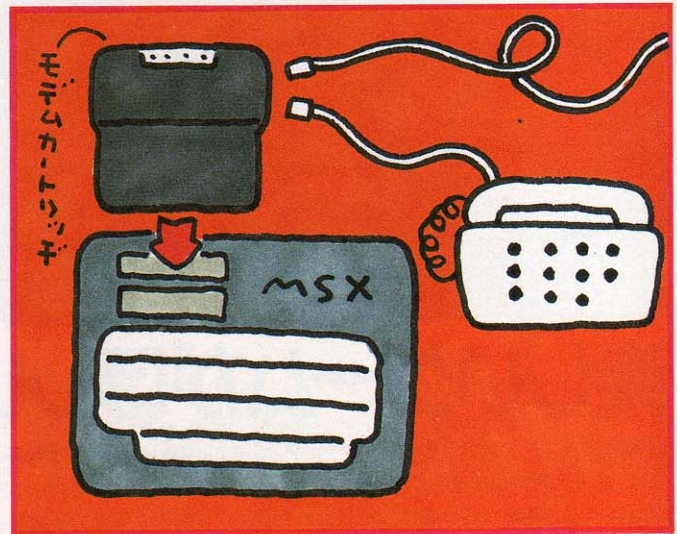
パソコン通信というのは、電話回線を通じて、MSXと遠方にあるホストコンピュータをつなげて、メッセージやデータをやり取りするというのは知ってるよね。簡単に言うと、電話機を使って話すのと同じなわけだ。違うのは電話機がMSXに変わったと思えばいい。

ところが、MSXもホストコンピュータも人間の耳や口と違い、言葉や音声というのを理解してくれない。MSXに「電源オン！」とか叫んでも、勝手に電源入ったり、いきなりゲームが始まっちゃったりすることはないもんね。

パソコン通信では、入力された命令やメッセージを電話回線を通じて、ホストコンピュータに送り込まなければならない。その窓口になるのが〝RS-232C〟というポートだ。ポートっていうのはMSXと外部を接続する窓口のことで、このRS-232Cは多くのコンピュータがほぼ共通の規格で持っている。また、電話回線でメッセージやデータを送るために、それらを電話回線で伝えられる信号として変換しなきゃならない。その変換をするための道具が〝モデム〟と呼ばれているモノだ。

このふたつの道具がMSXでパソコン通信をするときには必要になるんだけど、これらをひとつにまとめたモノとしてMSX用に〝モデムカートリッジ〟という便利なモノが売られている。これをスロットにポンとさして、電話回線を接続すれば、キミのMSXはパソコン通信の端末に変身してしまうわけだ。さらにうれしいことに、このモデムカートリッジには、パソコン通信をするための〝通信ソフト〟も内蔵されていて、電源を入れると自動的に通信ソフトも起動する仕組みになっている。うーん、なんてお手軽なんでしょ。

初期化	1／2
自動立ち上げ	BASIC
モニター音	自動
電話回線種	プッシュトーン
シフトJIS	有り
ファンクション	無し
ステータス表示	有り
接続プリンタ	漢字プリンタ
モデム規格	CCITT
	新規　次頁　終了

⬆モデムカートリッジ内蔵の通信ソフトの画面だ。

ところで、電話回線を接続すれば……って書いたけど、電話回線にもちょっとした条件がある。ひとつは接続口の形だ。〝モジュラージャック〟と呼ばれるコードの先に透明のプラスチックがついた形ならば、すぐにモデムカートリッジに接続できる。もし、コンセントタイプだったり、コードから直接、電話機につながってたりする場合は、NTTの営業所に工事を頼めば、モジュラージャックに直してくれる。親子電話、内線電話などの場合も営業所やメーカーに相談してみるといいだろう。

さて、モデムカートリッジを使う場合の基本セットは上の図の通りだ。それぞれの道具を接続する順番もこれならわかるでしょ。データを通信する速度は1200bpsまでと限定されちゃうけど、値段もリーズナブルだし、接続の面倒も少ない。MSXを使って、初めてパソコン通信に挑戦する人には最適の組み合わせといえそうだ。

⬆パソコン通信の基本セットは、MSX本体とモデムカートリッジの組み合わせ。

スピードや性能を重視するならコレ

モデムカートリッジをスロットにポンと差し込んで、パソコン通信を始められる〝お手軽・基本セット〟とは別に、もうひとつの組み合わせ方法がある。

メッセージやデータをMSXからホストへ送ったり、ホストからデータを受け取ったりする窓口としてのRS-232Cはごく一部のMSXにしか装備されていない。そこで、MSX本体にRS-232Cを増設してしまう〝RS-232Cカートリッジ〟というモノがソニーや三菱などから発売されている。これをスロットへ差せば、パソコン通信をするための窓口ができあがるわけだ。これに、MSXで送受信するデータやメッセージを電話回線の信号に変換する〝モデム〟を接続すれば、パソコン通信の準備完了だ。

この場合の最大のメリットは、データやメッセージをやり取りするスピードが上げられる、つまり2400bpsのモデムや文字化けなどのエラーを訂正してくれる〝MNPモデム〟を使えるという点だ。MNPというのは、アメリカのMicrocom社が提唱した通信手順のこと。最近はMNPモデムに対応したネットが多くなっているので2400bps MNPモデムが使えるというのは非常に便利だし、将来的にも使えるということだ。MNPについては、別な機会にくわしく説明することにしよう。

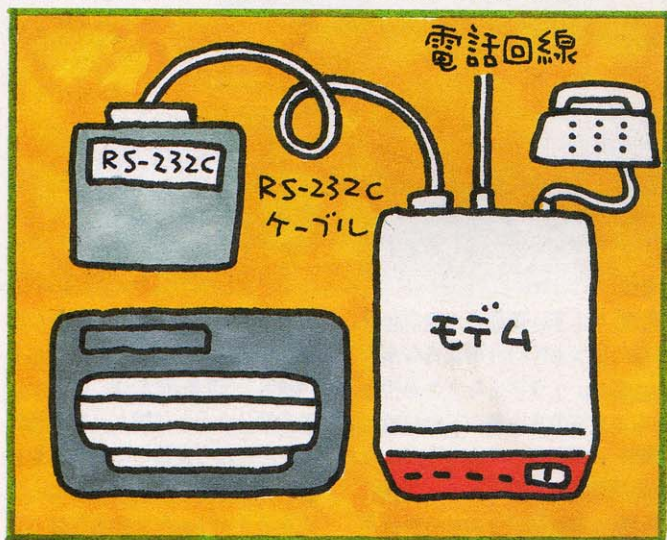
さらに、この組み合わせの場合はもうひとつ重要なアイテムが必要になる。それはパソコン通信をするための〝通信ソフト〟のことだ。国内のネットワークの多くには、PDSの通信ソフトが用意されているので、もし、キミの周りにそれをダウンロードできる友だちがいれば、それを使わせてもらうという手もある。もちろん、BASICやMSX-Cを使って自分で通信ソフトを作ったってかまわない。

RS-232Cカートリッジ、モデム、通信ソフトにMSX本体がこの組み合わせの必需品で、接続例は下の図のようになる。コストはちょっとかかるかもしれないけど、この装備ならば将来的にも発展性があるし、キミのMSXの性能をフルに活かした強力な武器になるだろう。

どちらの組み合わせの場合も、これら以外に必要になるとすれば、かな交じり漢字を入力するための日本語フロントエンドプロセッサ〝MSX-JE〟のカートリッジや、データを記録するためのディスクドライブくらい。もし、予算が足りなければ、最初は持ってなくても大丈夫。とりあえず、パソコン通信に慣れてから除々に必要機材をそろえても遅くはないからね。

⬆RS-232Cカートリッジ本体。これにMNPモデムで最強装備だ。

ウチのネットワークにおいでョ!!

NIFTY-Serveの巻

万能ネットワーク

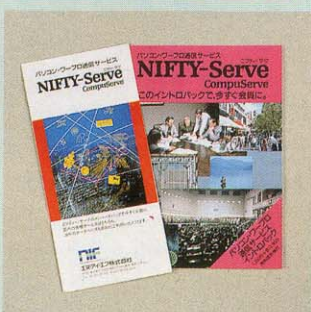
ニフティー・サーブは国内の有料ネットワークの中でも、そのメニューの豊富さ、サービス内容の良さなどで、今年の7月現在の会員数は6万人、月に4,000人というペースで仲間を増やしている。

このニフティー・サーブの人気の秘密についてエヌ・アイ・エフ(株)の企画部の大窪民子さんに聞いてみた。ニフティー・サーブというと、やはり〝ビジネスマン向け〟なんてイメージがあるんだけど、その辺はどうなんだろうか?

「確かに新聞などのニュースサービスやファクスサービスなどのメニューがありますから、そう見えますけど、最近は遊びの要素を持ったメニューも増えてるんです。たとえば、星占いサービス(一項目200円)や高島易断(一件につき2,500円)なんかがそうですね」

ボクらにピッタリの〝遊びの情報〟はないんだろうか?

「MSXユーザーの方でしたら、MSXフォーラムが今年の8月にできたばかりですから、そこにぜひ参加してほしいですね。ほかにも本場の音楽情報のRock-NETやコンサートチケットのガイドも見られますし、各地で開かれている博覧会のイベント情報も見ることができます。とにかく、遊びのネタを探すのには困らないと思いますよ」

入会方法は書店やパソコンショップで売られている〝メンバーズパック〟を購入して、そこに書いてあるパスワードでアクセスすれば、その日からすぐにメンバーになれる。ただし、オンラインサインアップが出来るのはクレジットカードを持ってる人だけで、銀行引き落としの人は数週間待つことになる。でも、両親のカードで支払うこともできるんだ。

最後に大窪さんからひと言。

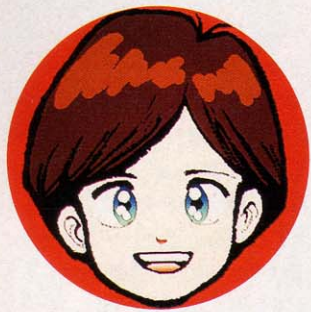
「どなたのニーズにも応えられるように、面白いメニューをたくさん用意してますから、ぜひ、遊びに来てくださいね」

⬆8月20日にスタートしたMSXフォーラム。MSXに関する情報ならココだ!

⬆2,000円分の無料使用権の付いたメンバーズパック。6,000円[税別]。

●問い合わせ先:☎ 03-221-7363

チャット デート

真理の部屋 第7回

チャットを通して、さまざまな人と話ができるのはすばらしいことです。相手の顔が見えないぶんだけ「今、どんなことを考えて画面に向かってるのかしら」とか「次はどんな返事が返ってくるのかしら」などなど、胸もたかまる。さて、今月のゲストを紹介します。

[蔵前]月刊誌の"遊星通信"と、"遊星PC通信"は、質がまったく違ってきてしまいますね。パソコン通信の方では、新聞に載っていた旅のニュースも、その日のうちに誰かが取り上げて、次々と感想を書き込めるからスピードが早い。
[真理] もう一度、蔵前さんの旅の話にもどります。
[蔵前] はいどうぞ
[真理] 開眼したのが、インドの旅だったのよね。
[蔵前] そうです。初めは、たまたま10日間ぐらい行ってみて、とにかく驚いた。何に驚いたのかというと、ほとんどあらゆることに。バスの乗り方から乞食の多さとか、24時間ずっと、 驚きっぱなしだった。だから旅が観光とかいうことより、自分の生活とか「位置」とか、そんなことを確認する作業に代わっていってしまったという部分が大きくなりました。
[真理] いろんな興味がわいてきて、改めて勉強しちゃうんですよね。蔵前さんも講義を聞きにいったりするようになって、本に対する意力もでてきたんですね。
[蔵前] そうですね。そこではじめて相対化する視点ができたわけですから、モノの見方がガラリとかわっちゃった。それで改めて本を読むなり、もう一度確認する作業が必要になったんです。
[真理] すごく、素敵なことだと思う。同じ人生だけど、ちょっとした光のあてかたで、全く違ってきてしまいますよね。
[蔵前] そうですね。僕は、大げさですけど、人生が楽しくなってきました。
[真理] 蔵前さんの本が口コミで売れていってるって話もきいてますが、やっぱり、個人の情報と旅って、きってもきれないものがあると思うのです。まとめとして、旅と情報について語ってください。
[蔵前] 旅にはいろいろなスタイルがあるので、一概には言えませんが、例えばガイドブックが普通一番の情報源です。でもこれは紙に印刷されているものですから、時と共に古びていく。だから、一番新鮮な情報は、旅先で知り合う旅行者のクチコミなんですよね。

⬆青山のMマガ編集部と下北沢の彼の事務所の間を交差することば。

［真理］　いらっしゃいませ！
［蔵前］　どうも、どうも。
［真理］　うれしいです。お待ちしてました。
［蔵前］　入るのにちょっと手間取りました。
［真理］　それでは、はじめます。
［蔵前］　どうぞ。
［真理］　まず、蔵前さんのご紹介。正確にはなんていう肩書きなんでしょうか。イラストレーターでもあるし、旅の本も書いてるし……。
［蔵前］　僕はなんでもなくて、ただの旅行者ですね。
［真理］　"旅行者"をはじめて何年になりますか？
［蔵前］　1983年から日本と外国を行ったり来たりしてますから、約7年というところです。
［真理］　私も今年、久しぶりにアジアをひとり旅しようと思ったときに、蔵前さんの本を読んで、すかさずファンになってしまったわけですが、本のほかに"遊星通信"という旅の新聞も発行してるんですよね。
［蔵前］　"遊星通信"は、ぼくが旅先で知り合った仲間と、旅の話がしたいと思って始めたもので基本的には旅行者の通信誌でした。今でもそういう人たちのクチコミで広がっていますから、読者の大半はいわゆる旅行マニアでしょう。
［真理］　これは、蔵前さんが編集長だったんですよね。旅の途中、タヒチやタイで出版された号もあって、バックナンバーを読んでるだけでも楽しい。
［蔵前］　ぼくは今年の終わりごろには、また長い旅行に出てしまうので、編集長は旅仲間の水野純という男が引き継ぎます。無事1年を過ぎ、これから"遊星通信"はいろいろな旅行者や、本の編集者、モノ書きなどなど多彩なメンバーを執筆陣に揃えて発展していくはずです。そう祈ってます
［真理］　で、今回、パソコン通信でも"遊星PC通信"を開局するわけですが、蔵前さん自身とパソコンの出合いを、おしえてください。こうやって、チャットしててもワープロなれしてますよね。
［蔵前］　私の妻が車を持っていたのですが、ぼくは免許を持っていないので、維持費が高くつくのがいやで売っぱらったんですね。それで、ワープロを買うつもりだったんだけど、野球ゲームをやりたくてパソコンを買ってしまったというわけです。
［真理］　で、どうでしたか？　使ってみて。
［蔵前］　さっぱりわからんかった。

今月のお客様……………蔵前仁一さん

蔵前仁一（くらまえ・じんいち）さんは、1956年、鹿児島県生まれ。慶応義塾大学政治学科卒業後、フリーのイラストレーターとして活躍していましたが、そのかたわら、世界各地を旅して、エッセイなどを書くことが多くなってきてしまったそうです。本のイラストはもちろん、ご本人。この絵がとぼけていて、とてもいいのです。

蔵前さん自身の最初の旅は、アメリカ。そのときは、物見遊山だったそうです。大きく開眼したのが、そのあと、インドでの1年間。そのときの旅が『ゴーゴーインド』にまとまっています。この本はクチコミで広がり、第2弾が企画され、『ゴーゴーアジア』が出たわけです。私はこの本を読んでタイへの思いをつのらせ、ひとりで旅立ち、蔵前さんが常宿としていたというゲストハウス（300円くらいで止まれる安宿）を探しました。

今度の本は、『ホテルアジアの眠れない夜』（凱風社）ですが、前のが旅先の事だったのに対して、今度は個人の旅行のスタイルとか安宿の様子とか、旅の楽しさを伝えてくれているようです。

今年の暮れから、アフリカのほうに回られるようです。「ぼくの旅は前進してるんですよ」と、さりげなくおっしゃってました。
「時間があれば、旅のトラブルなんてトラブルじゃなくなる」とも。

⬆とても、とてもイイ人なんです。

⬆表紙から本人のイラスト。

⬆注釈と絵のバランスがいい。

⬆第3弾、1,000円［税別］

遊星通信の本部へ！

〝遊星PC通信〟は、〝WENET〟という、編集・著述に関連する方たちが参加しているネットに入っています。その〝WENET〟の本部である下北沢の事務所におじゃましました。シスオペは、松岡裕典さん。次期編集長の水野さんいわく、「松岡さんがメディチ家です」

⬆〝WENET〟シスオペの松岡さん。

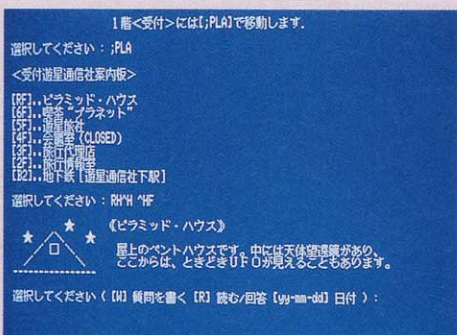
資本主義の論理で、パソコン通信もお金を持っている人が一番偉いというわけ。

さすが、〝モノ書き〟さんの集まっているネット。さまざまな論議が展開されているようで、最近、出来た〝遊星PC通信〟のコーナーも、旅の経験談から情報などなど、気合が入った書き込みが詰め込まれていました。

「最初は、初対面の人としゃべってるみたいで、抵抗があった」という蔵前さんも〝遊星PC通信〟のボードを作ってからは完全にはまってしまったようです。長旅に出る前のパワーを一気にぶつけていました。

このネットは、いわゆるクローズド。「誰でも入れるようになってしまうと、中身が荒れちゃう」ということで、一般の人は参加できないのですが〝遊星通信〟の読者は、希望すればゲストIDを教えてもらえます。

海外の安売りチケット情報も載っている遊星通信の定価は100円。現在会員は200人。詳しくは、水野純さんまで……。☎は03-329-9800。

```
1階<受付>には[;PLA]で移動します.
選択してください : ;PLA
<受付遊星通信社案内板>
[RF]..ピラミッド・ハウス
[6F]..喫茶"プラネット"
[5F]..遊星旅社
[4F]..会議室(CLOSED)
[3F]..旅行代理店
[2F]..旅行情報室
[B2]..地下鉄[遊星通信社下駅]
選択してください : RH^H ^HF
《ピラミッド・ハウス》
屋上のペントハウスです。中には天体望遠鏡があり、
ここからは、ときどきUFOが見えることもあります。
選択してください ( [W] 質問を書く [R] 読む/回答 [yy-mm-dd] 日付 ) :
```

⬆〝遊星PC通信〟は、こんなカンジで楽しいネット。

⬆水野純さんと、蔵前さん。手にしてるのが〝遊星通信〟。

［真理］ でも、今は〝遊星PC通信〟を管理している立場ですよね。自分たちのネットを開く苦労ってありますか。

［蔵前］ ネットを開く苦労っていうのは別にないなぁ。続けるのは大変だけど。なんて言うか人間関係みたいな要素のほうが大きい。

［真理］ 一般のパソコン通信のネットには旅のコーナーもたくさんあるけど、〝遊星PC通信〟は盛り上がってますか。

［蔵前］ 月刊誌の〝遊星通信〟と、〝遊星PC通信〟は、質がまったく違ってきてしまいますね。パソコン通信のほうでは、新聞に載っていた旅のニュースも、その日のうちに誰かが取り上げて次々と感想を書き込めるからスピードが速い。

［真理］ もう一度、蔵前さんの旅の話にもどります。

［蔵前］ はいどうぞ

［真理］ 開眼したのが、インドの旅だったのよね。

［蔵前］ そうです。初めは、たまたま10日間ぐらい行ってみて、とにかく驚いた。何に驚いたのかというと、ほとんどあらゆることに。バスの乗り方から難民の多さとか、24時間ずっと、驚きっぱなしだった。だから旅が観光とかいうことより、自分の生活とか〝位置〟とか、そんなことを確認する作業に代わっていってしまったという部分が大きくなりました。

［真理］ いろんな興味がわいてきて、改めて勉強しちゃうんですよね。蔵前さんも講義を聞きにいったりするようになって、本に対する意欲もでてきたんですね。

［蔵前］ そうですね。そこではじめて相対化する視点がでてきたわけですから、モノの見方がガラリと変わっちゃった。それで改めて本を読むなり、もう一度確認する作業が必要になったんです。

［真理］ すごく、素敵なことだと思う。同じ人生だけど、ちょっとした光のあてかたで、まったく違ってきてしまいますよね。

［蔵前］ そうですね。ぼくは、大げさですけど、人生が楽しくなってきました。

［真理］ 蔵前さんの本がクチコミで売れていってるって話も聞いてますが、やっぱり、個人の情報と旅って、きってもきれないものがあると思うのです。まとめとして、旅と情報について語ってください。

［蔵前］ 旅にはいろいろなスタイルがあるので、一概には言えませんが、たとえばガイドブックが普通一番の情報源です。でもこれは紙に印刷されているものですから、時と共に古びていく。だから、一番新鮮な情報は、旅先で知り合う旅行者のクチコミなんですよね。

［真理］ 安宿でしか、得られない情報っていうのもありますものね。

［蔵前］ そうです。ま、旅行者のクチコミも当てにならないことが実は多いんだけど、旅行しているときには、思っているほど詳しくて正確な情報など実は必要ないものなんです。本当は行けば何とかなる。個人的な情報を伝えたり、もらったりするのは、そういうことをして旅行者どうしの話というかコミュニケーションを持ちたがっていることのほうが大きい気がします。でも、情報があるということで、安心感はありますけどね。

［真理］ もっとも個人的な旅の情報や感想を伝え合う手段として、旅とパソコン通信がうまくつながっていけるといいですよね。ありがとうございました。で、蔵前さんは来週くらいから、イスタンブールへ？

［蔵前］ その予定でしたが、諸般の事情からちょっと危うくなりかけています。

［真理］ あ、そうなの。でも行くことは行くんですよね。私も3週間後には行く予定なので、現地でもお会いできたらなって思ってたんです。

［蔵前］ それでは、次はイスタンブールで会いましょう！

［真理］ わーい！ かっこよくまとまってしまった。といっても、その前に、そちらのホストマシンが置いてある事務所へ取材にうかがわせていただくので、そのときに写真を撮らせてもらいますが……。

［蔵前］ 千倉さんも、今度はぜひ〝遊星PC通信〟に入って、いろいろ参加してください。

［真理］ はいはい、承知しました。今日は、本当にありがとうございました！

［蔵前］ こちらこそ。

網元さん情報局

念願のオンラインゲームの完成と網元さん組合のインターネットがスタートした。全国の網元さんネットとMSXユーザーが手と手を結び、これからも楽しいことをどんどん実現させていきたいと思う。

チャットでできるオンラインテーブルゲームが完成したぞ!

またひとつ、網元さんネットの楽しみが増えたぞ。今度はチャットを利用したオンライン、テーブルゲームだ。

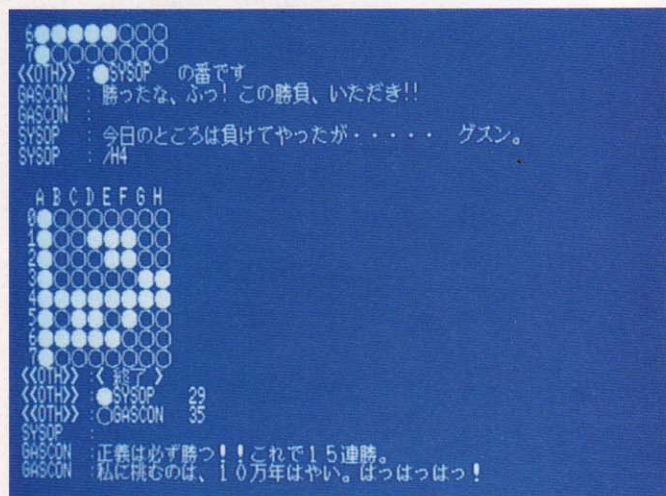
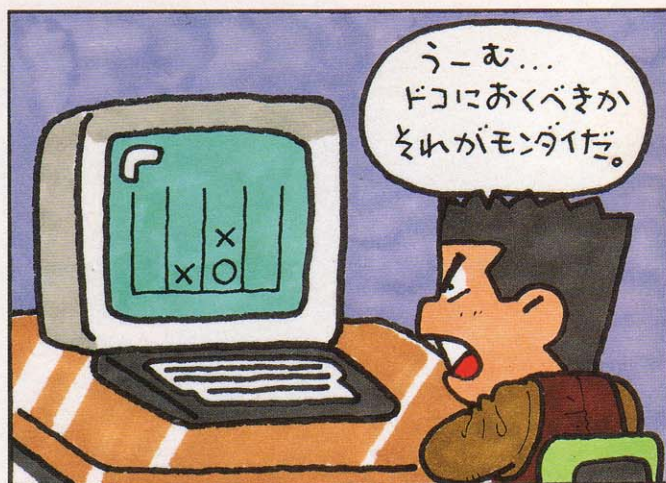
網元さん2には、もともとシスオペとチャットをしているときに、半角のスラッシュに続けて適当な文字を打ち込むと、〝シスオペは○ポイントのダメージを受けた〟などと表示されるお遊びの機能が入っていたけれど、その機能を使い、オンラインで会員をシスオペがおしゃべりしながらゲームを楽しめるものだ。

オンラインゲームに関しては、網元さん2を作ったときから、なんとか実現したかったし、網元さん2でネットを開いているシスオペさんからの要望も多かった。そこで、網元さん2の作者の伊藤克典くんにお願いしていたんだけど、ついに完成したというわけだ。

網元さん2用のテーブルゲームは2種類ある。ひとつは、8×8のマス目の中に、お互い白と黒のチップを置いていき、自分のチップで相手のチップを挟んだら自分のチップになるというアレだ。

もうひとつは、交互に5つあるスリットの中に自分の駒を落としていき、タテ、ヨコ、ナナメのいずれか、さきに4つ並べたほうが勝ちというゲーム。

このオンラインゲームは、網元さん2のメインプログラムに組み込んで動くようになっているのだけれど、残念ながら、メモリ容量の関係でどちらかひとつしか組み込むことはできない。

⬆こちらは、ちょっと変わった4目並べ。単純なゲームでもふたりで遊ぶと楽しいのだ。

⬆オンラインゲームのひとつめはコレ。ルールはカンタンだから誰にでもわかるよね。

あらかじめ、それぞれのゲームを組み込んだ網元さん2のプログラムをふたつ用意しておき、曜日によって立ちあげるプログラムを選ぶ、つまり日変わりメニュー方式にしておくというのもいいね。

どちらのゲームの場合もメインメニューで〝C〟シスオペとのチャットを選び、チャットルームに入ってから、どちらかが〝/S〟と打ち込むとゲームがスタートする。自分の駒を置く場合も半角スラッシュのあとに、置く場所を指定する。もちろん、ふつうに会話をしながらゲームを進められるところがミソだ。会話が続いて盤面がスクロールして見えなくなったら、〝/L〟と入力すると盤面を再表示するようになっている。ゲームをプレイしながらチャットが楽しめるなんてウレシイよね。

ところで、このオンラインゲームの配布方法なんだけど、網元さんインターネットを通じて配布していきたいと思う。具体的には、お湯ネットの飛脚くんボードにアップロードしてあるので、飛脚くんたちは、このプログラムを全国の網元さんネットにどんどん転載していってほしいのだ。もちろん、このオンラインゲームを組み込むかどうかは、それぞれのネットのシスオペさんの判断にまかせるわけだけれどね。飛脚くんとかのくわしいことは次のページの網元さんインターネットの記事を読んでほしい。

湯の町"えびす食堂"開店!!

MSXマガジン編集部の運営するお湯ネットに、またまた新しいボードが誕生したぞ。この〝えびす食堂〟では食べ物に関する話題ならなんでもオーケー。全国各地の名産品自慢から、インスタント食品の試食報告、はたまたゲテモノ食いの話まで、ほんとにみんな食べ物に関する話がすきなのねってカンジで話題にはことかかない。

この〝えびす食堂〟の店主を務めるのは、AZUMINOくん。たったひとりで、えびす食堂をきりもりしている腕ききの店主だ。食べ物に関しては、海原雄山もまっ青のうんちくを披露してくれるぞ。店主いわく「この店では消費税はいただきません」ということで、お客さんの評判も上々。露天風呂につかったあとは、ぜひ、お立ち寄りくださいませ。

インターネット化に向けて お湯ネットのシステムを変更!

インターネットに関しては先月号でもお伝えしたけど、ようするに全国各地にある網元さんのネットどうしを結びつけて、よりネットワークの楽しさ、おもしろさを拡大していこうということ。

網元さん組合のインターネット化にともない、お湯ネットのシステムも少し変更になった。まず、今までの〝GUEST〟というIDでお湯ネットにアクセスした場合は、番頭報告(システムインフォメーション)や男湯・女湯(フリートーク)など、一部のボードの情報しか読んだり、書いたりができなくなった。そのかわり、全国の網元さん組合インターネットの加盟ネットの会員には、特別にそれぞれのネットごとの専用ゲストIDを用意してあり、そこのネット会員は専用ゲストIDでお湯ネットにアクセスすれば、お湯ネットのほとんどのボードにアクセスが可能になる。

つまり、キミがもし、お湯ネットにアクセスしようとしたら、まずゲスト(GUEST)IDでアクセスし、お湯ネットのメインメニューの〝H〟(ヘルプ)にある、網元さんインターネット加盟リストを見て、自分の住んでいるいちばん近くのネットの所在地と回線番号を探し、そこの会員になる必要がある。

とくにお湯ネットのある東京から遠距離の地域に住んでいる人は電話代も大変なので地元のネットの会員になることをオススメする。また、東京や関東近郊に住んでいる人も、近くには網元さんで運営をしているネットがたくさんあるので、まず自分の住んでいるいちばん近くのネットの会員になってほしいわけだ。

お湯ネットでも、網元さん拡張ユーティリティーなどのPDSや、とくに重要な情報、おもしろい情報は、網元さん組合のインターネット網を通して全国のネットに転載していくことを目指している。

具体的には全国の〝飛脚くん〟たちがネットからネットへと転載していくわけだが、べつに飛脚くんでなくても、誰でも転載することは可能だ。ただし、お湯ネットの場合は飛脚くんたちの専用ボードが用意されていて、このボードは飛脚くんとお湯ネットの特派員などの限られた登録メンバーしかアクセスすることができない。いわゆるCUG(クローズド・ユーザーズ・グループ)というやつだ。

飛脚くんたちは、このボードから情報をダウンロードして、ほかのネットに転載したり、逆にほかのネットの情報をこのボードに持ち寄ることになる。今回の網元さん2用のふたつのオンライン・テーブルゲームも、飛脚くんボードに登録してある。自分のよくアクセスする網元さんネットのシスオペさんにプレゼントしてみたらいかがかな。お湯ネットでは会員数も多く、回線が混雑するので、このチャットを利用したオンラインゲームをすることはできない。ぜひ、地元のネットのシスオペさんと楽しんでほしい。

また、特派員というのは、全国各地のネットで話題になっている活動や身の回りで起こったことなどをレポートしてくれる人のことだ。おもしろいレポートが集まったら、MSXマガジンのこのコーナーでも紹介したいと思う。

現状では、まだ飛脚くんの数も少なく思ったとおりの情報伝達が望めないかもしれないけど、インターネットが広まれば、飛脚くんの数も増え、ゆくゆくはバケツリレー式に全国のネットを結びつけていきたいと考えている。

全国のインターネット網がある程度完備されてくれば、全国規模でのイベントなども行なえるだろうし、いろいろ楽しいことができそうだ。また、なによりも全国のMSXユーザーやネットワーカーたちが手に手を取って、貴重な情報を共有できたらすばらしいことだと思うよね。そのためには、インターネットの趣旨に賛同し、加盟してくれるネットが増えてほしい。

ぜひ、キミもこの網元さん組合インターネットに参加し、協力してほしい。お湯ネットでは、全国の飛脚くん、特派員を大募集しているぞ。くわしくは、お湯ネットのインターネットボードにある、それぞれの募集要項を見てね。

INFORMATION

GOODS

マイ・ファースト・ソニー堂々の第2弾!!!

子供たちに本物のAV商品を使ってもらおう、というコンセプトで昨年新発売された(株)ソニー・クリエイティブプロダクツの〝マイ・ファースト・ソニー〟。なにせソニーのおひざもと、メカは文句なし。おまけにデザインとカラーリングがかわいい、ときたもんだから、子供はもちろんいい年をした女性にも、うけまくってるとか。

で、2年目の今年、第2弾として7種類も発売しちゃうってんだから、これはご紹介しなきゃね。

何といっても目玉はこれよこれ、『グラフィックコンピューター』。いつものお絵描きの要領で、ボード上に付属のペンで絵を描いていくと、接続されたテレビの画面上にその絵が映し出される仕組み。線は太線と細線の2種類あるし、ペイント機能で塗りつぶすことも可能。もちろん、間違えたら消しゴム機能で消せます。あと、■とか▲とかのパターンを選べるスタンプ機能もあってうれしいのだ。入力パッドは音も楽しめるサウンド機能つきなので、描きながらミュージックも楽しめちゃうし、描いた絵はビデオにとって楽しめます。問(株)ソニー・クリエイティブプロダクツ☎03-237-5510

➡ビデオ入力端子のないテレビでは使えません。

⬅『グラフィックコンピューターME-70058』。18,000円[税別]。10月21日発売。お値打ちだわね。

⬇『FM/AMラジオME-70056』。6,800円[税別]。本体、アダプター、スピーカー、アンテナがバラバラになっているので、自分で組み立てる楽しさも味わえちゃうラジオ。FM/AMの2バンド。ボリュームは3段階。便利なオートパワーオフ機能つき。10月21日発売。

⬇『サウンドパッドME-70055』。4,500円[税別]。ラジカセやミニコンポのMICジャックにつなぐと、不思議な音と軽快なリズムを楽しめる。かえるの鳴き声、牛の声などユニークな7種の音、それにマーチ、ワルツ、8ビート、8ビート+〝ソニー〟(8ビートの最後に〝ソニー〟という声がはいる)の4種のリズムを好き勝手に組み合わせて、気分はまさにエンターテイナー。10月21日発売。

⬆『カセットプレーヤーME-70051』。5,500円[税別]。マガジンタイプなので本を読む感覚で楽しめる再生専用カセットプレーヤー。使いやすい3段階ボリューム。スピーカー内蔵。テープが終わると自動的に電源オフになるオートオフ機能つき。発売中。

⬆『カセットプレーヤーME-70050』。8,000円[税別]。マイ・ファースト・ソニーとしては3代目のウォークマン。1台でみんな楽しめるように、初めてモニタースピーカーを内蔵。お耳のための最大音量制限装置つき。内部の動きが見える透明窓を採用。ポシェット風ショルダーベルトつき。発売中。

⬆『トランシーバーME-70057』。13,800円[税別]。昨年発売したヘッドホンタイプのトランシーバーをグレードアップさせたもの。飛距離が30メートルから一挙に120メートルに伸びた。乾電池を含む重さがわずか130グラム。しかもジャストフィットするリストハンドつきなので、腕につけて野山を駆けめぐることも可能なのだ。10月21日発売。

⬅『フラット白黒テレビME-70052』。18,500円[税別]。いつでもどこでも持ち運べるかわいい2.7型の白黒テレビ。ポシェット風ショルダーストラップがついているので落とす危険が少ない。ビデオのモニターもできるA/V INジャックもついている。10月21日発売。

TOY & GAME

■Mr.マリックの出番です

Mr.マリックと言えば、このところ一世を風靡してる(!?)人物。マジックなんだか、はたまた超能力なんだかよくわからないとこが、謎めいててステキだ。そんな彼にあやかりたい人、喜んでください。(株)バンダイがMr.マリックシリーズを新発売！　あららー。

⬆『念動編』、『テレパシー編』は発売中。他は10月20日発売。各4,800円[税別]。

⬆10月20日発売。予価3,000円[税別]。

まずですね、彼のパフォーマンスや、そういう力を養うためのトレーニング方法などをビデオに収めた『超魔術シリーズ』。これには『念動編』、『テレパシー編』、『透視編』、『予知編』の４種類あるから、どの力を取得したいか目的を定めて、しっかりトレーニングに励んでね。

さて、左にあるなんかフライドチキンのパックみたいな箱は、Mr.マリックのパーティパック。仕掛けがみえみえの手品があれこれ入ってて、パーティで拍手かっさいを浴びたい人にはもってこいだ。

⬆お得ですね。発売中。2,500円[税別]。

➡大きくていい。1,500円[税別]。発売中。

全長がなんと40センチもあるスプーンは、簡単に曲げられるから年末の宴会での必須アイテムだし、３つの遊びと３つのマジックが楽しめるカードゲームもすぐれもの。それにそれに、念力やテレパシーを導入した風変わりなボードゲームも見逃せないしなぁ……。

問(株)バンダイ☎03-847-5113

⬆ピラミッドパワーだ。発売中。3,500円[税別]。

■バトルシップが進化しました

⬆コンパクトにたためるのだ。12,800円[税別]。問(株)野村トーイ☎03-862-2575

大人気の『バトルシップ』のハイグレード版『トーキングコンピューター海戦ゲーム　コマンドバトルシップ』が、(株)野村トーイから10月下旬に発売されます。

音声による戦闘状況のアナウンス、迫真のミサイル飛来音、命中時のごう音・ライトフラッシュ、などなどハイテク装備がご自慢。大人でも存分に楽しめますよ。

■ニューヨーク・ニューヨーク!!

ニューヨークの風景を作り上げるカードゲーム『ニューヨーク・ニューヨーク』が、(株)シュウクリエィションから10月下旬に新発売。

カードは全４色。各色とも１から12までの番号がふってあり、番号順に並べると風景が完成する仕組みだ。各プレーヤーが手持ちのカードを出しあい、みんなで一つの風景を完成させていくんだけど、完成したときに自分の色のカード（最初に決めておく）の合計点が多い人が勝ちだぞ。

⬆血が騒ぐぜ。4,980円[税別]。問(株)トミー☎03-693-8630

■アメリカに行きたいかぁー!?

テレビのクイズ番組の中で抜きんでた人気を誇る〝アメリカ横断ウルトラクイズ〟。観るたびに、私も来年こそはパスポートを持って後楽園球場へ行ってやる、って決意したりするんだよね。

そんな人気クイズを(株)トミーがボードゲームにしちゃいました。遊べる人数は３人から７人。付属のクイズ本から出題者が出題し、わかった人は中央の早押しボタンをいち早く押します。で、正解だったらボード上の自分のコマを１ポイント進めていくわけ。ゴールはもちろんニューヨーク！

⬆1,200円[税別]。問(株)シュウクリエイション☎03-802-5531

BOOKS

笑ってよ、北極点　和泉雅子

●(株)文藝春秋
●1,000円[税込]

日本人女性としては初めて、北極点に到達した女優の和泉雅子さん。４年前、途中であえなくリタイヤした彼女の顔には、凍傷による無数のしみが見えて、北極ってずいぶん寒いんだなと感心したものだ。で、４年後の今年、再びチャレンジしたマコ隊の悲喜こもごもな遠征記録がこの本。遠征途中、ラッセル泥棒(他人が苦労して踏み固めて作った道を後から通る人のこと）にやきもきさせられたり、若手隊員が氷とソリの間で押し潰されそうになったり……。それに、隊員間の人間関係がかなり険悪になったことも包み隠さず書いてます。素直な気持ちで読んでみてくださいね。

ぼくといとこの甘い生活　阿久悠

●(株)集英社
●1,100円[税込]

人気作詞家阿久悠が、ほろ苦い青春を切々と描きました。

主人公は東大をめざす浪人生。彼は奔放ないとこたちと同居することになり、そのお蔭でちょっぴりキケンで甘い体験をしてしまいます。同じく浪人生の美しいガールフレンドとの純粋な恋、出戻ってきた美しい年上のいとこへの憧憬、その姉に道ならぬ恋慕を抱いているいとことの葛藤……。受験勉強に没頭しなければならないはずの彼にも、いろんな悩みが噴出するのです。そんな、はた目にはぜいたくな悩みを、ピュアな彼がどうやって克服していくかがみもの！　ところどころに阿久悠の詩がちりばめられてます。

青山の青空　安西水丸

●PHP研究所
●980円[税込]

関係ないけど、Mマガ編集部は東京の青山にある。で、この本はイラストレーター安西水丸が、思いつくままにペンを走らせたエッセイ集。その日その日がなんとか無事にすぎてくれたらそれでいい、と言い切ってしまう作者のけっこう偏見に満ちた理屈やセンスが、恥ずかしそうに詰まってます。彼が児童絵画コンクールで最初に入選した絵は、なんと重箱に入った赤飯だったそう。しかも、その赤飯の上にはごていねいにも南天の葉が置かれていたというから、これはもう脱帽ものだね。なんでも、青山の青空をちらっと見上げた気持ちで目をとおしてほしい本なんだそうです。

千倉真理の 映画も大好き!

私ってエッチだから、どうしてもこういう映画を選んでしまうんです。"突然の旅行者"は、大人の愛情を知りたい人向け。秋にぴったり。

スキンディープ

この映画を観て、
「おっかしかったねー！ わたしなんて涙流して笑っちゃったあ」
と素直に感動する人と、
「そお？ ま、面白かったけど……あまりにも下品よ」
と、不満顔で帰る人と２つにわかれるでしょう。あるポイントがあって、そこで笑えるか笑えないかが、大きく影響するはずです。

それはなにかというと、ずばりコン○ーム"珍事"シーン。さすが"ピンクパンサー"や"テン"など喜劇映画の天才監督、ブレイク・エドワーズ。想像を超える映像を見せてくれました。私は試写室で声を押し殺して笑っていましたが、きっとアメリカの映画館では、「オー！　マイゴッド」とかいいながら、ふくよかなおじさんやおばさんがおなかをかかえて大笑いしていたんじゃないかな。

ストーリーは人気作家ザックが繰り広げる、あくなき女性遍歴のくりかえし。"理性"対"性格"の戦いはどうなるか。明かるくなりたいときにどうぞ。

☗10月下旬公開予定。気心が知れた仲間とご一緒に。

突然の旅行者

続いては、ぐっと大人感覚の作品へ……。"THE ACCIDENTAL TOURIST"という原題で、これは一般の観光旅行客でなく、商用や出張などでたまたま外国へ行くことになり、そこで滞在している人々のことをいいます。

☗10月下旬、銀座テアトル西友、キネカ大森にて公開。

ウイリアム・ハート演じるメーコンは、そんなアクシデンタル・ツーリスト向けの本を書く旅行作家。しかし、彼自身の生活も不幸な事件で子どもを亡くし、妻にも去られてしまい、仕方なく生きているといった、まさにアクシデンタル・ツーリスト。

その意気消沈男の前に、現われたのが派手女、ミュリエル。

彼女は彼を、強引にひっぱって、新たな人生を歩ませようとするのですが、そんなとき、彼の妻のサラ(キャサリン・ターナー)が、もどってきたりして……たんたんとしたストーリーなんだけど、泣かせてくれるし、笑わせてくれる。「最も大切なのは、相手をどれだけ愛するかでなく、相手にとって自分は何か」ですって。

VIDEO

■ミシシッピー・バーニング

1964年のアメリカはミシシッピー州。公民権運動が嵐のように吹き荒れる中で、3人の運動家が何者かによって殺された――。

いまじゃ考えられないほど黒人差別が激しかったアメリカ南部で実際に起きた事件をもとに映画化したのがこの作品。

政治色が強くて、どーも難しそうという期待(?)を裏切って、見事にエンターテイメントしているのがミソだ。FBIの若きエリート捜査官と、たたきあげの初老保安官という、何かと対立するふたりの男を主人公に、南部にはびこる黒人偏見の病巣へと迫る。そのプロセスはサスペンスフルかつスリリング。おまけに勧善懲悪ときているから、〝社会派映画〟であることを、カンペキに忘れさせてしまうのだ。

ちょっとおもしろすぎるんじゃない？　なんて疑問も残らないわけじゃないけど、主演のジーン・ハックマン（この作品でオスカーにノミネート）の渋い好演と、トレバー・ジョーンズの見事な音楽が、その軽さをカバーしている。

●RCAコロンビア、ポニーキャニオン
●126分、15,300円[税別]
●発売中

■さよなら子供たち

フランス映画＝おしゃれ＝意味不明（ナンカイってことね）って な図式があてはまる昨今のヨーロッパものだけど、この映画はちがう。ヨーロッパものがトントにが手な筆者にも理解できた、というより感動してしまった。

ナチス占領下のフランスを舞台に、その恐怖をさりげなく、それでいて痛烈に描いてけれんがないのだ。主人公はフランスの寄宿舎で学ぶ12歳の少年ジュリアンと、そこに転校してきたジャン。ふたりの学校生活と心のふれあいを小さなエピソードで綴り、その影にナチスの恐怖をジワジワと漂わせる。フランス映画の名匠ルイ・マル監督は終始抑制の効いた演出を貫き、決して声高に反戦をとなえたりはしない。この姿勢が、ラスト3秒間に凝縮された感動へとつながる。

この3秒間は、とてつもなく感動的だ。映画が静かすぎる展開を見せるだけに、このラストの悲劇はたまらなく胸に迫る。少年たちの演技も初々しくて、久しぶりのフランスものの傑作であります。

●ワーナー・ホーム・ビデオ
●106分、16,000円[税別]
●発売中

■エルム街の悪夢4

だいたいシリーズものは、その回を重ねるごとにパワーダウンしてくることが多いのに、この〝エルム街〟シリーズはちょっとちがう。今回で4作を数えるんだけど、パワーのあることあること、驚いてしまった。

なにせ全編の半分以上がSFXシーン。美女がゴキブリに変身させられて、ゴキブリ捕りのノリの中で身をくねらせたり、フレディが自慢の鉄ヅメで人面入りのピザを食べたりと、盛りだくさんなのだ。まさにSFXのつるべうち。よくアイデアがつきないものだと感心してしまう次第。

で、ストーリーというのが自閉症気味の女子高生が夢を制御するワザ(これが〝ドリームマスター〟なのだ)を身につけ、殺人鬼フレディに立ち向かう。自閉症の少女が、兄の死、友人の死を通して一歩大人になる、成長物語的部分も用意されているわけ。

アメリカじゃヒットしたんだけど、その理由もわかる仕上がりに、まずは満足の一編。もちろん〝5〟もアメリカで公開されたばっかよ。

●CBS/FOXビデオ、日本エイ・ブイ・シー
●94分、15,700円[税別]
●発売中

■白鯨

ハーマン・メルビルの小説を『マルタの鷹』などハードボイルド映画で有名なジョン・ヒューストンが映画化した作品。実は私これがリリースされるのを待ってたんだよね。

アタマにいい切っちゃうけど、これは傑作であります！　ロマンチックでおどろおどろしく、男っぽくってファンタスティック。むしろ原作より映画版のほうがわかりやすいし、ムードもバツグン。原作にはない予言者やその言葉（海であるのに陸のにおいがして～）の使い方が、この映画をたまらなく幻想的にしているんだ。

というのも脚本に、あのレイ・ブラッドベリが名を連ねているせいなんだろう。ラストのモビー・ディックとエイハブ船長の死闘シーンなんぞ、まるでブラッドベリの小説(『十月はたそがれの国』)なんぞを読んでいるような錯覚におちいる。

余談ながら、この『白鯨』とともにリリースされる『許されざる者』『荒馬と女』もぜひ観てほしい。米映画の巨匠J・ヒューストンのロマンチシズムがあふれてるからね。

●ワーナー・ホーム・ビデオ
●116分、15,000円[税別]
●10月13日発売

CD

スナッチャー

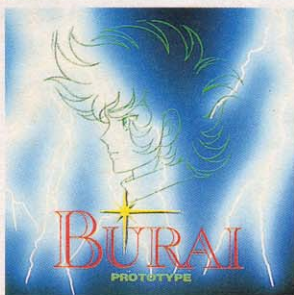
コナミの超人気ゲーム『スナッチャー』のCDが出ました。評価の高いPC-8801版FM音源を使用し、ドラマの部分には外国人声優を起用。音楽だけじゃなく、ストーリー展開、効果音、英語のセリフが同時に楽しめる価値あるアルバムなのです。

●キングレコード(株)
●発売中/2,843円[税込]

KARAKURI HOUSE　レピッシュ

テクノバンドとパンクバンドとが合体して結成されたレピッシュ。ライブでお客さまがたを総立ちにさせちゃう彼らの、初の海外レコーディングの成果がこれだ。プロデュースはトッド・ラングレン。Tシャツ付きの限定盤(3,300円[税込])もある。

●ビクター音楽産業(株)
●発売中/3,008円[税込]

BURAI PROTOTYPE

MSX版での発売が待たれる本格派RPGゲーム『BURAI』。なんとゲームの発売よりも先にCDが発売されたのだ！　今まではゲームの付属みたいだったミュージックが堂々と一人歩きを始めたわけ。あのSHOW-YAがサウンドプロデュースを担当。

●(株)ポリスター
●発売中/2,472円[税込]

恋のピー・カ・ブー　島崎和歌子

テレビドラマやCMで、すっかりお茶の間のアイドルって感じの島崎和歌子ちゃん。ファン待望の第3弾シングルが出ます。作詞はおなじみの売野雅勇で、元気な彼女が元気いっぱい唄うと、こっちも思わず元気になっちゃう歌詞なんですよね。

●ポリドール(株)
●10月10日発売/937円[税込]

SUPER SONIC TEAM　S.S.T.

サイトロンレーベルが誇るS.S.T.のニューアルバム。今回はアレンジを野呂一生や国本佳宏などの超豪華メンバーの手にゆだね、音楽性の高いアルバムに仕上げてます。なお、11月2日に東京のサウンドコロシアムMZAでライブを実施。お楽しみに。

●(株)ポニーキャニオン
●10月21日発売/2,500円[税込]

JOY　山下達郎

達郎ファンのかた、喜んでくださいね。達郎のライブがアルバムになりました。『RIDE ON TIME』や『ゲット・バック・イン・ラブ』など彼の代表的な歌はもちろん、いろんなトーンの歌が2枚のCDに全22曲も詰まってます。お買い得だと思う！

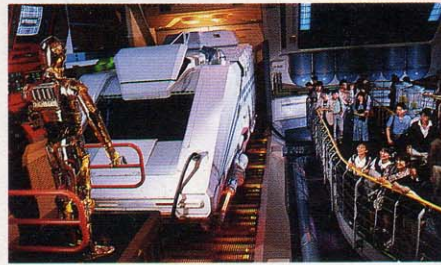
●ワーナー・パイオニア(株)
10月25日発売/4,697円[税込]

TOKYO DISNEYLAND

■ミッキーのスペースファンタジー

ありゃー、もう10月だわ。もう、すぐ11月になって、12月になったら、すぐお正月で、和尚がふたりで和尚がツー、っていうネタは、故林家三平師匠のネタだったんですけれども、秋に向かっての東京ディズニーランドのネタといえば、これまたなんと、〝ミッキーのスペース・ファンタジー〟ということになるのです。やや強引なネタの振り方でしたが、そういうことなのです。

東京ディズニーランドの秋のテーマは宇宙。7月12日にオープンした〝スター・ツアーズ〟には、もうすでに100万人を超えるゲストが体験済みとか。そんなんじゃあ、やっぱりテーマも宇宙になりますわね。11月23日の木曜日までの期間中、トゥモローランドを中心として、ミッキーはもちろんとして、C-3POやR2-D2などのキャラクターも参加してのさまざまなショーが、繰り広げられるのです。

またその期間中の、週末のスターライト開催日に行なわれる〝スターライト・ファンタジー〟(おなじみ花火のことですね)にも、スター・ツアーズやスター・ウォーズの音楽をモチーフにしたスペシャルバージョンが加わるそうです。しかし、あの花火って、ほんとにうっとりしてしまうんですよ。スター・ウォーズ&花火ファンの私としては、仕事を休んでも見に行ってしまいそうで困りますよ。

⬆ミッキーとスター・ウォーズの贅沢なカップリング。

☆東京ディズニーランドに関するお問い合わせは☎0473-54-0111、または☎03-366-5600、東京ディズニーランド・インフォメーションセンターへ。

もりけんの

VIDEO GAME NOW HeySay!

ちょうど2年前、継ぎ目のない3画面のシューティングが話題になっていた。そして今、あのゲームが画面数をひとつ減らして、再び我々の前に姿を現わしたのだ。その名は『ダライアスⅡ』!!

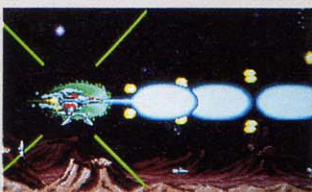
DARIUS Ⅱ

⬆見てのとおり、2個のモニターの画像を反射、合成してひとつの画面にしているのだ。

最近、魚にこっている。昔から魚は好きだったが、それはもっぱら食欲の対象としてだ。だが、今俺が興味をもっているのは焼き魚や干物ではなく、生身の魚。そう、刺身！　ちがーう！　生きて泳いでいる魚なのだ。水族館などに行って、水の中を優雅に漂っている魚たちの姿をボーっと眺めているだけで、じつにしあわせーな気分になってしまうんだよなー。

さて、魚といえば思い出すゲームはやはり『ダライアス』だろう。今回紹介するのは、その続編である『ダライアスⅡ』だ。と、長い前ふりがうまくゲームに結び付いたところで本題のゲーム紹介に入ることにしよう。

ではまずおおまかなストーリー説明をば。前作で惑星ダライアスから脱出したプロコとティアットは、予想通りデキていたらしく、ちゃっかり子供を作っていた。その子供たちが、どこで道に迷ったのか太陽系にやってきて、なぜかふたたび侵略者と戦うはめに……。わりと強引な設定だ。ま、シューティングにストーリーを求めるほうが間違ってる。よーは、ゲームが楽しければいいわけよ。その点、これは赤マル保証付き。パワーアップはハデだし、弾数もかなり出るからノーミスで突き進めば、かなりの爽快感を味わえる。が、ミスしてしまうと立ち直るのはほとんど無理。こういう難度設定は問題なんだけど、これはもともとノーミスでどこまで進めるかを楽しむゲームだからね。ここはひとつ、失敗したら明日はないショッカー戦闘員になったつもりでプレイしてみよー(意味なし法一)。

どハデなパワーアップ!!

⬆自分が何をやっているのか分からなくなるくらい凄まじいパワーアップなのだ。

なつかしのボスキャラたち…

『ダライアスⅡ』には、前作の敵キャラが多数登場する。もちろんボスキャラだって例外ではない。しかし、前大戦で敗れ去った彼らは、ボスとしての地位を奪われ、ふたまわりほど小さくなってしまった。しかし彼らにだって意地はある。もういちどボスの座に復帰するべく、激しい攻撃を仕掛けてくるが、しょせんは前大戦の遺物。新型シルバーホークの敵ではなかったのでありました……。

核兵器だーっ!!

⬆すべての敵を消滅させてしまう核爆発。平和のため、乱用は避けましょう。

私立ダライアスⅡ水族館

ゆらゆら水の中
誰がなんといっても時代のトレンドは水族館なのだ。そこでこのゲームのボスキャラたちを集めて水族館を作ってみた。中には水族館に似つかわしくないヤツが1、2匹いるようだが、あまり深く考えないでくれ。人間、寛容でなくてはな。

NEWS

■イースのビデオ、ついに発表!

『イース』の最新作『ワンダラーズ・フロム・イース』の発売がいよいよ目前に迫ってきました。『イース』シリーズファンの期待がますます盛り上がるなか、なんとキングレコード(株)が『イース』のビデオ発売に乗り出すんだそうだ。

全7巻のこのビデオは、ゲームで明らかにされていなかった主人公の生い立ちから、壮大に展開される大河ドラマ仕立て。ゲームとはひと味もふた味も違う感動を味わえちゃったりするわけだ。

とにかく日本ファルコム(株)の開発スタッフが、企画から脚本・美術・音楽・キャラクターなんかについて、細かくアドバイスしたというからね。バッチリよ。

11月21日から、ひと月1本ずつ順次発売されます。

⬆各巻約25分、VHS。4,500円[税込]。
㊐キングレコード(株)☎03-944-1230

■'89楽器フェア

⬆前売券400円、当日券500円[税込]。
㊐楽器フェア協会事務局☎03-251-7444

楽器のいわば〝見本市〟としておなじみの『楽器フェア』が今年も、10月12日から15日の4日間、東京の池袋サンシャイン・シティ文化会館で開催されます。

シンセサイザーのようなデジタル楽器から、ギターやアンプとか、ピアノ、トランペット、バイオリンなどの管・弦楽器まで。とにかく楽器と名のつくものが、ずらっと勢揃いしているわけなのです。

生の演奏を聴きたいって人には、800席あるサンシャイン劇場にて連日開催されるバラエティー豊かな演奏会が絶対おすすめ! そのほか、楽器のクリニック、人気ミュージシャンによる最新モデルのデモンストレーションといった実質的な催しもいろいろあります。ぜひともお出かけくださいませね。開催時間は午前10時~午後6時。ただし、12日は午後2時から、15日は午後5時までになります。

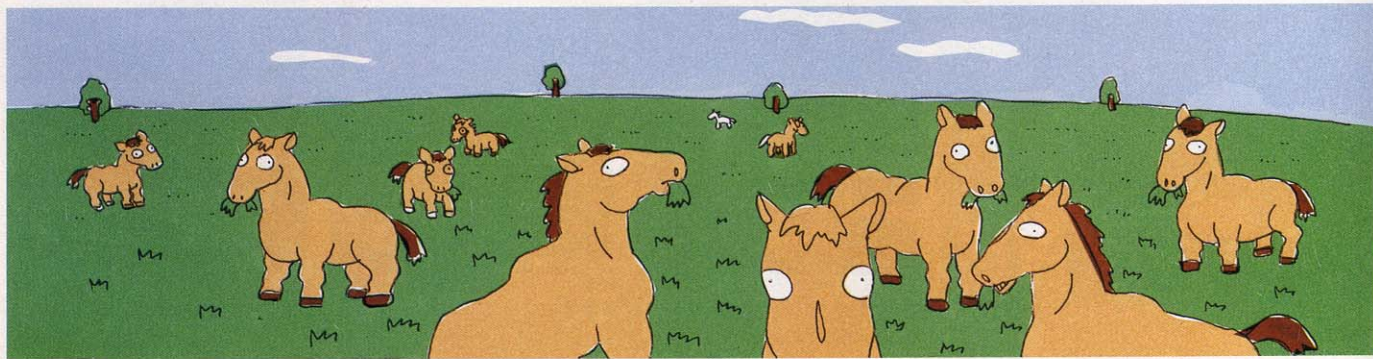
Mマガ特製MSX2+A1WXスペシャル

モニター当選者発表!!

9月号の特集〝MSX2+パワーアップ大作戦〟で、Mマガ特製A1XWのモニター募集をしたところ、はがきが来るわ来るわ、3,000通を超す応募があった。できるだけ目立つようにと、蛍光マーカーを塗りまくってあったり、生ビールのジョッキ形をしたものなど、みんなくふうしていたのだ。

ところで、クイズの答は〝ミホちゃん〟が正解。ほとんどの人が正解だったんだけど、中には〝スペシャル〟や〝オプション〟などという間違いもあったなー。

厳正なる抽選を行なった結果、大阪府交野市の西島純一さんが当選したのだ。オメデトウ! 来月号で、実際に使ってみた感想をレポートしてもらう予定だ。

⬅メインRAM 256キロバイト、2ドライブ対応のMマガ特製WXだ。

PRESENT

なにかと人恋しい秋ですが、プレゼントは相変わらずの絶好調！　なにしろソフトが5種類もあるんだから。ふところが寂しい人、この機会を逃さないように。締め切りは11月8日。

まずは、このところTOP30でも上位にランクインしてる『ディガンの魔石』。アーテックさんが5本も提供してくれました。グラフィックのたぐいまれな美しさ、経験値が存在しないという画期的なシステム……。と、このRPGのすばらしさっていったら、とてもじゃないけどこのスペースには書ききれないっ。詳しくはMマガの5、6月号あたりを読んでもらうとして、まずは当ててよね！

⬆グラフィックの美しさには定評がある。

ファミリーソフトさんからは何かと話題のあの『韋駄天いかせ男』1巻～3巻を各3名の方に。1巻は『麦子に逢いたい』、2巻は『人生の意味』、3巻は『戦後編』と、なんだか古風＆和風なサブタイトルがふるってるよね。で、内容のほうは、ちょっぴりエッチなアドベンチャーってなわけだ、ほー。

⬆このゲームをやるといかせ男願望を持ちます、きっと。ご希望の巻名を明記してね。

主人公いかせ男が手練手管（うまくまるめ込むってこと）を使って次から次へと女の子を口説いていくというストーリー展開なのだ。『麦子に逢いたい』では、アイドル歌手麦子に寄せる、いかせ男の淡くて切ない恋心がキュート(!?)です。『人生の意味』では、ふだんは女の子のことしか念頭にないいかせ男が、珍しく“人生”について語ってくれますっ！　『戦後編』は、貧しかった時代の日本を舞台に様々な人間模様が、もちろん女の子をおりまぜながら繰り広げられていきます。楽しんでちょうだいね。

さてお次は、アダルト路線がお得意のハードから、リアルタイムシューティング『美少女コントロール』を7名に。あるキャラを撃ち落とすと、ごほうびとして女の子のグラフィックが見られる、お涙もののシューティングです。

⬆2倍に楽しめるゲーム。期待しててね。

ご・め・ん・な・さ・い

MSXマガジン'89年10月号に以下のような誤りがありましたので、ここに訂正させていただきます。

まず、MSX NEW SOFTの15ページに、『ファイアーホーク』のスクロールは、横方向にドット単位に動く、とあるのは、8ドット単位の誤りでした。

同じく、93ページのMIDIインターフェイスの記事中、回路図の読み方の中に誤りがありました。左側中段のトランジスタの写真の中に、左からⒷ、Ⓒ、Ⓔと英字で記号をふってあるのは、左から順にⒺ、Ⓒ、Ⓑの誤りでした。

以上、読者のみなさま、そして関係者のみなさまに大変ご迷惑をおかけいたしました。ここにつつしんでお詫び申しあげます。

ほんとうに、ごめんなさい。

あて先
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
インフォメーション プレゼント係 ○○希望

新生

さまざまなアレンジメントを加えて！

東京MSXTV通信網

略して、MSX通信です

獅子はここによみがえった！！！！！！！！

「こんな、てきと一なことばかり書かないでくださいよ。ぜんぜん変わってないじゃないですか。このはげおやじ。クエックエッチョンワチョンワ(ログイン編集部、ボブ青柳談)」

おうおう、それは悪かったな。ボブ青柳といえば、話を乗せればほほいのほいと裸になってしまう、ちょっとブリブリな若者だ。そんな一面とともに、カクテキキムチでナムルビビンバユッケジャンなやつだ(あー、おなかがグー)。そんな彼が、ワープロを打つ私の背後で悪口雑言。でも、私はあまり負けないのだ。

だって、変わってるでしょ？変わってるよねー。同意してくれよー。先月号とは。ほらほら、タイトルも変わったし。だって、月影兵庫から花山大吉になったときだって、中身はほとんど変わってなく、タイトルだけ変わっても人気を博したじゃーないですか。

とにかく、現状に甘んじることなく、いろいろやってみようかと思いまして、今に至る。かようなわけでござる。

さて以下のページをご覧になっていただけばおわかりいただけますように(バカ丁寧)、今回からはテレビにその基本的コンセプトをいただきまして、MSX通信を展開していこうと思います。テレビテレビ、あなたもわたいもみんなテレビッ子ですから、M通の楽しさも5万倍されるのではないかと、かように考えるしだいです。かように考えるといっても、火曜に考えるわけではなくて、バカも休み休み言えとかいわれても、日曜日とか緑の日とかにばかり言うのでは、だめです。

とりあえず、これからもよろしく読んで、参加していってくださることを願う、わーたしーです。

新連載記念特別普通イラスト

TIME TABLE

MSX通信　5万

時	ページ	番組
6	146	能書き「東京MSXTV通信網」▽略してMSX通信ですよ▽いろんないいわけ・でも新生だ
7	147	宗教の時間「祈り」◇体操「腰とみみたぶのコリに一発・4126体操でシェイプアップだ！」
8	147	モーニングワイド147N▽朝食をとろう▽生活の知恵▽熱筆をふるう桜玉吉・怒涛の絵！
9	147	青春ファミリー「こんなんでましたけど」◇ザッツハリウッド「こういう番組が好きよ」
10・11	148	田中パンチショー「銀行の波がおしよせる」▽トマト銀行ではトマトを売っているの？▽ああ日本の部長・部長そんなぶっちょうづらしないでね▽桜玉吉の熱血イラストが大爆発
0	148	クロスワードパズル　やっぱり人気がありますので、続けることにいたしました
1	149	時代劇　あばれん坊大名(再)「おかよの涙が夜風で散った」▽時代劇なんです◇天気予報
2・3	149	お昼の演芸会　漫才「ああ民主政治」漫画トリヲ▽決費税に泣く市民の怒りを、漫才を通じてわかりやすく説明▽漫画トリヲの名調子◇N　ガスコン金矢真夜中の暴走行為
4	150	たなパンの奥さん4時ですよ！　「芸能人目撃大作戦！」スタッフの見た有名人の実態
5	150	愛のかがり火「愛とは何か」◇N◇きょうのおそうざい「ビーフストロガノフ」◇天気
6	150	お笑いマンガ場　痛烈な批評をこめたひとコマ漫画を桜玉吉が一筆入魂！◇N
7	151	今宵もよいしょ「楽しい温泉旅行」◇イブニングニュース151 最新ニュースライナー
8	151	玉吉のおなじとこさがし▽お母さんに解いてもらってガッポリ図書券3000円分せしめよう
9	151	ドキュメンタリー金矢「似顔絵に恨みをこめて」▽ある漫画家の独白◇最後に▽編集後記

テストパターン

あー、今日も元気で原稿を書きましょう。さあ、ワープロに電源を入れてと。へもへもぽぽぽのへへへ。今日の指の動きはまた格別スムーズだなぁ。

宗教の時間

日本というのは宗教的にみれば、とても希有な国家であります。何がそんなにめずらしいかといいますと、いろいろな宗教が並立して存在しているわけであります。仏教もありますし、キリスト教もありますし、○○教●●教なんとか教など、いっぱいあるわけでございます。しかし、海外はどうか、と目を向けますと、そういう国は少ないのでございます。宗派はいろいろ分化してはいても、単一宗教がその国に広く浸透している、てな様相がおおございますよ。

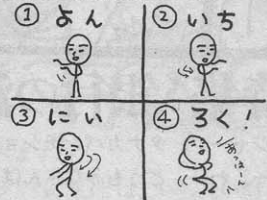
とりあえず、宗教の時間と銘打ってコーナー化してみたけど、やっぱ難しいわ、こういうのは。

誌上体操

さ、体操いたしましょう。今回ご紹介しますのは、ハトヤさんのCFでおなじみの4126体操です。昔のガキデカのポーズがモチーフなのでしょうか？　昼休みにみなさんでどーぞ！

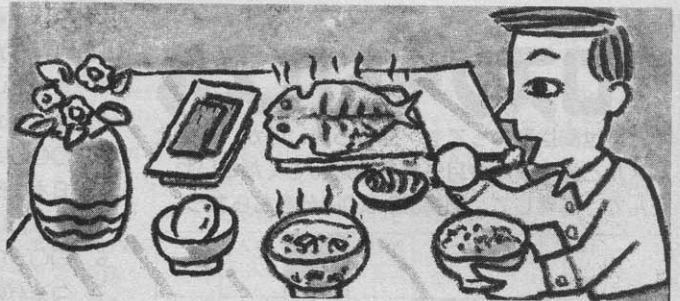
①よん　②いち　③にい　④ろく！

モーニングワイド
―147―
特集：朝食をとろう

おはようございます、モーニングワイド147の時間です。半ば強制的に朝の感じで構成していますので、読者のみなさまも、できれば朝、このコーナーをお読みください。とりあえずごあいさつ、おはようございます！

みなさん、朝ごはんは食べてますか？　朝ごはんは食べなくてはいけません。ネッスルの朝ごはんでもいいです、なんなら。ケロッグのコーンフロストでも許可します。大塚製薬のカロリーメイトのブロックのフルーツ味でも可。前田製菓のセサミハイチや、春日井の甘納豆や、○○製菓のハッピーターンや、亀田製菓の歌舞伎揚げはいいかどうかはわかりませんけれども、朝食はとりましょう。

人体のすみずみの細胞には、血液を仲立ちとして栄養分が供給されるわけなんですが、その血液中の糖分値(血糖値)が低いと、頭も働かないし、体のキレも悪くなってしまうし、いざというときの逃げ足も遅くなってしまいます。朝、ごはんを食べて、血糖値をあげてやりましょう。そんだけ。

生活の知恵

タクシーの空領収書の扱いが消費税施行以来、難しい。従来のように一定金額を基本料金に加えていっても、支払い金額にはならないのです。長距離を乗るときにメモと鉛筆を持参して、料金表作っておきましょう。

青春ファミリー(最終回)　文字多重

孝夫　今日の昼めし代(あさのだいどころ)くれ。

嘉子　1週間分(1000円)くれてやっただろうが。もう使(す)っちまったのかい、この唐変木(タコ)。その辺の小石(みちげんぶがん)でもしゃぶってがまんせい。

孝夫　そんなこというなら、オレぐれちゃうど。おっかあ。

嘉子　ぐれるなり、外人部隊(おふらんすの)入るなり、勝手(バカ)にすればいいじゃんかよ。そうすりゃひとり分(あたま)くいぶちが助かるってもんよ。

孝夫　なんてこというんだー。わかったよう勘弁(こうきないで)してー。

嘉子　御託並べて(しのごのいわず)ないで早く学校行って、稼いでこい。

孝夫　何を稼いでくるんだよう。

嘉子　なんでもだよ、バカ。(完)

※次回より新シリーズスタート。

THAT'S HOLLYWOOD

アメリカの映画界ではリメイクや『2』や『3』など、焼き直しの作品が目立つ。ほんじゃMSX3もやろうじゃないか、ねえ。

田中パンチショー

特集：銀行の波がおしよせる

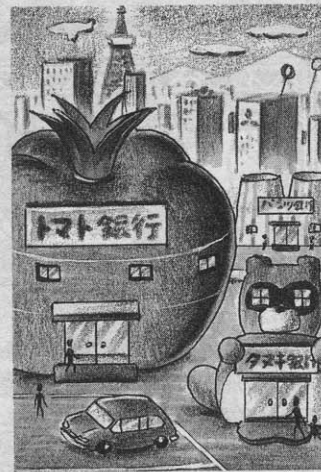
ジャーン、タナカパンチショーだー、わー。どうもみなさんはじめまして。田中パンチです。これからのひととき، どうか田中パンチショーでお楽しみください。

えー、しかし、なんですね。よく日本は金余り金余り、金満国金満国と呼ばれておりますが、どこが金余りなんでしょうか？　わたしなんか、カネなんか一文も余ってなんかいませんぞ。みんなんチはどうですか？　え？　おとうさんは一部上場企業の部長で、おねえさんはファッションモデルで、このまえ田園調布にリハウスして、車はポンティアック？　そんなウチのコとはもうお話ししてあげませんから、電気消して寝なさい。

トマト銀行、東京に出現

そんなことはさておき、金満国日本のお金を司る企業つーのは、銀行。ちょっと前に日経がすっぱぬいた『太陽神戸銀行と三井銀行が合併』というのには、おどろき桃の木栗の木スポーツ平和党猪木ですね。また、その合併したあとの名が、太陽神戸三井銀行。そんなもんねえ、困るわねえ。それでなくても、太陽神戸銀行というのも、そもそも太陽銀行と神戸銀行がくっついてできたもんだからそんな、ねえ。ぺたぺたとくっつけたって困ると思うんですけど。

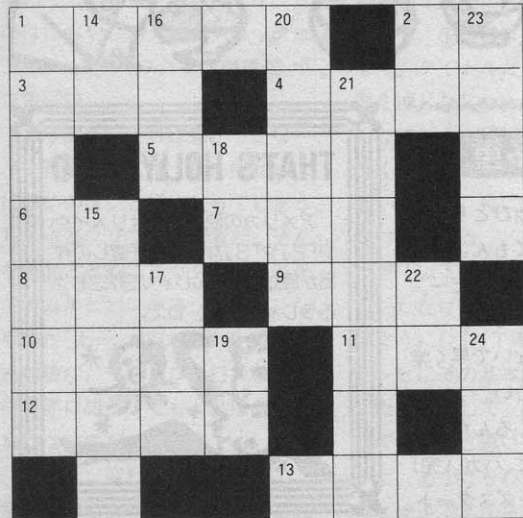
でも、まあおもしろそうだから、その太陽神戸三井銀行の通帳を、作ってみようとは思うけど。

また、おもしろい名前の銀行といえば、トマト銀行。今までは関西にしかなかったみたいなんだけど、このたびは日本の首都の東京にもそのブランチができるとか。

聞けば神田にできるとか。わたしの給料の振り込み、トマト銀行にしてもらおうかとも考えたけれど。も、神田に行かないとお金がおろせないので、めんどうくさいので、やめたのココロだーん。

ああ、日本の部長

ああ、日本の部長。ああ、部長。ヘルマン・ヘッセの、ああ、部長。ヘルマン・ヘッセっていうのは、もしかすると関西の人だったのかもしれない。ヘルマン・ヘッセなんでっせ。京橋はえーとこだっせ、グランシャトーがおまっせ、サウナに入ってえーオトコ、恋のはーなも咲きまっせ、グランシャトーはレジャービルゥ、グランシャトーへ、いらっしゃい。このコマーシャルって、まだ、関西地方でオンエアされていますのでしょうか。わたしが関西在住のころは、コメディNo.1の「おーさか梅田のてんゆーちゃん、ろばたばたばた（サウナウナウナ）てんゆーちゃん、つーれもって行こな」というコマーシャルが流れていたのですが、情報をお持ちの方は、ご連絡を。

クロスワードパズル

たとえ世間は変わっても、変わらないのが、人情とパズルと光合成。今月もどうか遊んでくださいね。そんで、応募して、図書券3,000円分をもらおう。

〈ヨコのかぎ〉

1　いっきいっきでビールびんの情景。
2　日本人の主食。
3　○○○さんたん。
4　日本の伝統芸。
5　あれにはこれが○○○○。
6　○○つけて返してやらあ！
7　コンパの○○○は私です。
8　釘をふんじゃった。
9　歌舞伎の女形。
10　なんとかの駐車場。
11　この世の中。
12　ある村の名前。ちょっとなつかしい感じ。
13　うどんが160円。

〈タテのかぎ〉

1　「おやじぃ、はくなよぉ」
2　まさおさんの名字。
14　愛知県にある、市の名前。
15　遠くでゆらゆら見える。
16　みんなはいてる！
17　あれとこれとの、境界線。
18　日本人ですが、こんどアメリカに○○いたします。
19　ラーメンとかそばとか。
20　有名な司会者。
21　有名な俳優。ルビーの指輪を歌った人のおとうさん。
22　釣りのとき使う。
23　そう立てなくてもいいでしょう。
24　日本の昔の戦闘のときに、よく着てましたですよ。

〈9月号の解答〉

北海道の毛利正浩さんと、大阪府の藤原裕也さんに、図書券をさしあげてしまうのであった。どうか、喜びなさいまっせ。今月も、また簡単でやんす。どうか、ご応募くだはりまっせ。全解答を送ってくるんでっせ。

せ	さ	み	す	と	り	ー	と
み	み	か	き	■	ん	■	と
ま	し	■	ま	た	か	■	か
る	い	ご	■	に	｜	ど	る
■	■	た	に	し	ん	き	ち
か	も	ん	■	げ	■	よ	よ
ら	く	だ	い	■	か	う	■
だ	し	■	け	ま	り	■	■

時代劇(再)

あばれん坊大名

——おかよの涙が夜風に散った——

前置きはさておき、ここは江戸。尾張の国の大名、堀田薩摩守は、よく江戸に出張にきていた。じいの、米山又兵衛とともに。

彼は日ごろは温和なのだが、猫を見ると突然狂ったようにあばれだすので、人は、あばれん坊大名と陰で呼んでいた。陰で呼んでいたんだけど、やっぱ、それそれ、そういう噂ってすぐ広がるじゃん。だからね、堀田ちゃんの耳にも入っちゃったりするわけ。そんなある日のできごとでやんす。

「殿、殿、殿はおられませぬか、殿、殿、殿殿殿」

「殿殿殿殿のとのとの、あれ、殿殿のと、あれ、あっ、殿殿殿と、でいいのかいな、まあ、なんだ、朝からなにを騒いでおるのだ、これ、じい」

「殿、一大事でございます」

「いったいなんなのだ、早くから。くるしゅーない、ゆーてみい」

「殿、実はですねえ……」

「なんなんじゃ」

「ほれ、猫(といいながら、懐から三毛猫を取り出す、じい)」

「ほおー、うげー、しゅべしゅべしゅべー、ぼえぼえぼおえぼえ、ぐるるるるるる、もんがー」

「ほほほほほほほほほほほほ」

「ここここ、この狼藉者(問1)。なにをするんだ、余が猫を好かんことは、よう存じておるであろうが。なぜそのような戯言(問2)をするのじゃ」

「ほほほほほほほほ」

「ほほほ、ではないぞ。そちは、余を殺すつもりか?」

「御意(問3)」

「御意じゃないの、御意じゃ。もうほんとにいやんなっちゃうなあもう、っとに。びっくりしたなあもう(問4)」

「いえいえ、じつは、イエイエ。お、レナウンのコマーシャルみたいすっけど、じつは、なめくじ長屋のおかよが、けさほどから行方知れずなんでげす」

「それをなぜ早く言わん。イワンのばか(問5)……」

といきなり突然、アナウンサーが登場。そして、

「では、ここで問題です。以下の問いに答えなさい。」

1:「狼藉者」とは、いったい何と読みますか?

2:「戯言」とは、いったい何と読みますか?

3:「御意」とは、いったい何と読みますか?

4:「びっくりしたなあもう」はだれのギャグですか?

5:「イワンのばか」はどこの国のお話ですか?

解答は、150ページのニュースの時間にお届けいたします。ではさようなら、また来月」

天気予報 天気予報のおねえさんとしては、日本テレビでたまに見る、永井美奈子さんが、いいと思う。局アナかなあ。

お昼の演芸会

出演:漫画コンビ
題目:ああ民主政治

ちゃかかんりん、すちゃらかちゃんちゃん、どんどん(出囃子)。

「ぱんぱかぱーん、ぱんぱんぱん、ぱんぱかぱーん、今週のハイライト」

「参議院選挙、自民党大敗」

「まあ、リクルートとか、消費税とかいろいろあったから、しょうがおまへんな、自民党としても」

「しょうが、はおまへんが、わさびならおまっせー」

「なにゆーてんねん、このインケラソー!」

「わさびは、おろし金でおろしたら、あきまへんのやでー、さめの皮とか、石の表面とかで、おろすんでっせー、ほんまのわさびは、毒消しになりまんのやでー」

「なに、関係ないことまでいうてんねん、このハナクソー」

「ぱんぱかぱーん、ぱんぱんぱん、ぱんぱかぱーん、今週のハイライト」

「消費税のかわりの財源」

「消費税廃止廃止って、みんないうてまっけど、それがなくなったときには、新しい財源は、どこに求めたらよろしおまんのやろか?」

「なんでもかんでも、官公庁の経営にしてしもたらええんとちゃいまっか? たとえば、ぜんざいとかも、ぜんざい公社なんていうものにまかせてもーてやね」

「それやったら、まるで落語のネタになってしもーてるがな」

「はあはあ、背にこぶのある、砂漠を歩いてる動物が、夜になって睡眠をとっているところだっか?」

「それは、ラクダが寝たやがな。わたしのゆーておるのは、落語のネタということやがな」

「ああ、ハンカチから鳩だしたり、ステッキが花に変わったりして、そういうのののトリックのことやね」

「それは、手品のタネ。ぜんぜん違うがな、落語のネタとは」

「ネタとタネというところがちょっとおしい感じやね」

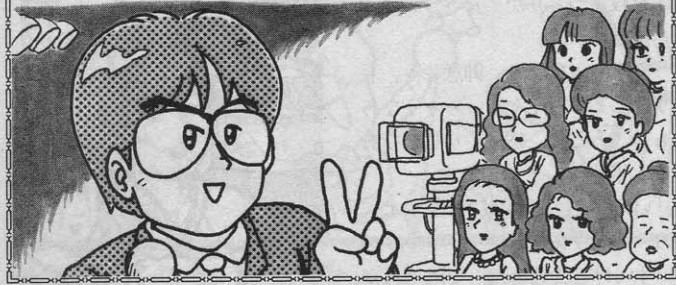
「ぜんぜん、おしいことあれへんがな。ほんまに、なにを考えてんのかもうわかりまへん」

「いろいろ考えてまっせー。消費税のことと、醤油税のこととか、放屁税のこととか」

「おまえとは、もうつきおーてられんわ、ほなここいらで沖縄県」

NEWS 金盥鉄五郎さん(31)がお住まいの横浜市緑区のロイヤルガーデン市ヶ尾では、奥さんたちに風邪が大流行だ。

田中パンチの

奥さん4時ですよ!

街角の話題から……

この、コーナーは、いわゆる、有名人目撃録の延長線上の企画と考えていただければいいんじゃないかと思います。

しかし、生徒や学生のみなさんにとってみれば、お昼のテレビ番組に接する機会はあまりないとは思うんですけれども、奥さま向けの番組って、結構すごいんですよねまたこれが。ゴシップや追跡取材。結婚の話に離婚の話。まあ、ウチにいて、毎日の生活に変化がないから、ついつい、ちょっと日常の生活より逸脱したものに興味を持つということになってしまうんでしょうけれども。みんなのお母さんはどうかな？　そんなことはない？　それは良妻賢母で孟母三遷というやつですか。ほほ。

さて、じゃあ、有名人の目撃体験いってみましょうか（本日もM通、反省のイロなし）。

高見恭子といえば、キンキンした声を持つ、スレンダーマルチタレント（平凡な表現で失礼）だが、その彼女を、夜の東京は青梅街道中野近辺で目撃。ポルシェの黒に乗り、自動車電話をかけてました。信号で停止してたとき、目がばっちりと合ったのでした。

耳撃(?)した大西結花

話題変わって、今度は耳撃したお話を。耳撃というのは、目撃が目で見たということに対して、耳で聞いてその存在を確認した、ということ。まあ、これはいわゆる言葉の上のこじつけというヤツですね。あんまり素直じゃないから、こういう言い回しが好きなの。

新宿のゴルフ練習場で、このような場内放送があったのです。

「オオニシユカ様、オオニシユカ様、お電話がはいっております。お近くの内線電話21番まで、ご連絡くださいませ」

それから、20分ほどして、また場内放送がありまして、

「オオニシユカ様、オオニシユカ様、お電話が……」

これから推測される結論としましては、オオニシユカというのは大西結花ということであろう。

新宿という場所柄は、いかにも芸能人が集合しやすい場所ではなかろうか。短いタイムラグで、何回も場内放送があるということは、しょっちゅう連絡をとる必要がある、何かの原因がある。それは芸能関係の従事者ではないか、と推測されても不思議はあるまい。

最近の芸能人の間ではゴルフは当たり前。今、大西結花は一生懸命に練習をしているのでは。

こんだけの推測から、大西結花を耳撃した……ということにしたいんですけれども、ほんとならね、「えー、どこどこどこ」と、捜しにいってもよかったとも思うんですけれども、それはいささか、お恥ずかしい感じがいたしまして。そこまでミーハーにはなりきれないところが、いいところだよな。へっへっへ。

では最後に、神津善行。東京の神宮球場あたり、外苑西通りで、ベンツ500SL（2シーターでオープンのやつね。高いやつね）に、乗っていらっしゃいました。それも信号待ちのときに、ふと横の車を見ると、そうだったのです。早い話が、東京のイイ場所で、すごい車を見かけたら、50パーセントくらいの確率で、乗ってる人は有名人と、そういうことみたいですね。いやあ、やっぱ有名人っていうのは、儲かるんですね。あ、儲かってるから、有名人なのかな。

連載読み切り純愛小説

愛のかがり火

草木も眠る丑三つどき。別に、バケモノが出てくるわけではなくて、浜辺に若い男女が3万人くらいひしめきあって、竹の子族のようなタテノリのダンスをキャンプファイアーを囲んで踊っていた。裕美が孝夫に言った。

「もっと、静かな所に行きましょうよ」、「は？聞こえないよ」、「静かなとこに行くの」、「はあ？」、「静かな……」、「キミってほんとうるさいね」。

きょうのおそうざい

●ビーフストロガノフ

ではきょうは、ビーフストロガノフを作ってみましょう。用意するのは、ビーフと、ストロガノフです。ストロガノフというのは、べつにソ連の体操選手の名前ではありません。では、ストロガノフとはいったいなんでしょう？　運の悪いことに、ビーフストロガノフのことを、しってまーす、という人が今日はもう帰ってしまいました。もう今は午前1時です。帰って、当然ですね。じゃあ、明日聞けばいいじゃないか、とお思いのフシもあるでしょうが、この原稿明日の朝までに書かないと、私の命が危ないのです。命より大切なものはありません。ですから、どなたか、ビーフストロガノフ作りの天才の方がいらっしゃいましたら、その作り方を教えて、という記事にすり替えます。よろしく。

お笑いマンガ場

マツタケで絵をつくろう。

スナふキンだよ

オサビシ山～も食べざかり～

今回のテーマは、松茸を持ってひとことです。はいでは、桜玉吉さん。どうぞ。こんなん描けました、けど。はいはい。なかなかよくできてますう。

NEWS 解答　ろうぜきもの。されごと。ぎょい。三波伸介。ソ連。でした。

天気予報 年末に向かって、一段と忙しくなるので、風当たりが強くなるでしょう。

NEWS M通の次回は、さらにパズルを強化すると、田中パンチは発表いたしました。

今宵もよいしょ

おや、なんとなつかしい、回文をいただきました。秋田県の畠山桂子さん。高校２粘性。あれえ、変換間違い。高校２年生。

「あ！　加川良！　今月ゲンコウより、我がカア」。カアというのは、からすがないているのではなくて、CAR、つまり車のカーのカアだそうです。はっはっはっは。笑ってられないじゃないかよう。どこかで、目撃したんですか？

イブニングニュース151

では、最新のニュースです。

先日、あのロンドン小林と異名をとる小林仁(20)は昼間からワープロに向かって、深夜まで10時間ほど仕事をしているようなフリをして、じつはその間に原稿を５ラインしか書いてない！　という職場を冒瀆したような犯行を犯しました。

その現場を押さえた進行担当の高橋敦子(年齢不明)は、「あなたはほんとに、しょうがないコねえ。いつも私や写植屋さんに迷惑をかけて」、と激怒。小林はそのまま逃亡、東京ディズニーランド沖の海で、藻屑と化した、との噂が広がったものの、その次の日、いけしゃーしゃーと、出勤してきたもよう。懲りないヤツと編集者より拍手が贈られた。

玉吉の〝おなじとこさがし〟

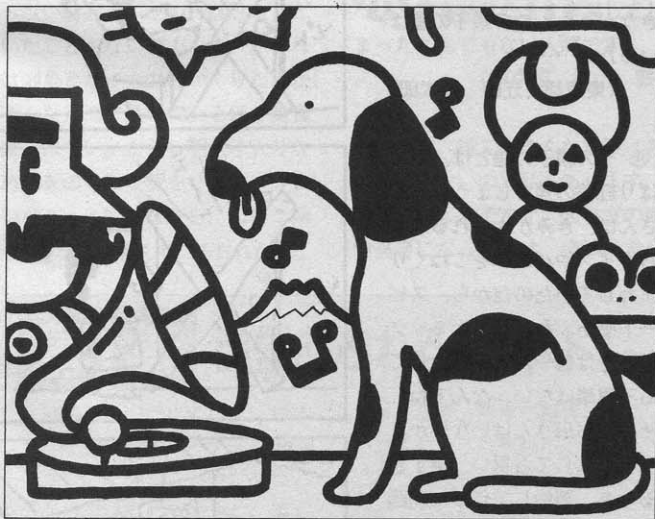
このコーナーも人気が高いので存続です。ではここで、私の秘密大公開です。桜玉吉さん、あなたは、このおなじとこさがしを、どのような描き方で完成させているのですか？

「てきとーにやってると、なーんか知らないあいだに、できているんだよーん」そんなものなのでしょうか？　彼の頭の中の構造はどうなっているのか、覗いてみたいものですわ。

ちなみに、業務連絡ですけれども、姉妹誌のファミコン通信連載中、桜先生描かれるところの〝しあわせのかたち〟の単行本第２巻が、ちかぢか発売される運びとなりそうです。次号あたりでは、そのインフォメーションもできると思います。ファンのみなさま方におかれましては、お楽しみにね。

さて、では。今回のおなじところはいったいどこでしょう？　あー、あそこあそこ、ほれほれ。今月も簡単だったなあ。ねえ。

先月の解答

あ、こりゃ、アウトサイダーだ、と思ったんですよ。われわれ、編集サイドは。ちょっと禁じ手だったような気もします。桜先生も「ちょっとこれは裏ワザだったかな」とのたまわれました。先月号の正解は、ほれこのとおり、字の「ン」だってさ。キッタネーナー、っていう声も聞こえてきそうですが、こういうことが世の中にはあってもいいような気もします。正解者は、埼玉県の大野晴美さんと、栃木県の後藤善之さんでした。

ドキュメンタリー金矢

Mマガ編集部の金矢八十男にスポットをスポッとあててみることにする。もしかすると、彼は田中パンチが嫌いなのだ。

なぜなら、彼が描く田中の似顔絵は、必要以上に丸く描く傾向にあるからだ。どうやら、それって本当、かもだって。

最後に……

ちと、アウトドライブしすぎた感もあります。なかなか既成の殻を破るということは、むずかしいことのようです。とりあえずは、こんな感じでお許しください。

これからは、もっと、読者のみなさまが参加しやすいようにしていきたいと、考えておる次第です。

パンパカ大将

おたより万歳

うわーい、〝パンパカ大将〟のコーナーがスタートしたぞ！どこかで見たよーな気もするが、細かいことは気にするな！

このごろ血圧をはかりに近くの健康センターへいくのが楽しみだ。ちなみにボクの血圧は上は120、下は75くらいです。

（広島県　宮川　朗）

♨そう、血圧ね、血圧。あたし血圧のことってよくわかんないけど75から120ってまあまあな値なんじゃないの？　ちなみにあたしは50から80ぐらいかな。ちょっと低めなのよね。だから朝なんかけっこうフラフラしちゃったりするんだけど、編集部の人はみんなあたしのこと、この上なく頑強だと思っているみたい。礼儀知らずなあのラメン田川なんて、あたしのこと〝歩くホルモン〟なんて言うし（いい加減にしてよね、親にだって言われたことないのよ）。

そんなあたしの血圧を上げるヤツは、そう、編集部の子供たち！ふた言めにはあたしをババア扱いしてさ、あたしのしゃべる日本語が古くさいって笑うしさ（中村、そうよあんたのことよ）、あたしの文房具はなくすしさ（ロンドン、ちゃんと返して！）、とにかく毎日毎日が針のむしろなのっ。

どうでもいいけどあんたたちね、あたしを馬鹿にすんの、10年早いんじゃない？

この場を借りて日ごろのうっぷんを晴らす編集者

♨　おお、上記の返事を書いたのは、おたよりコーナー初出場の、江戸を守る編集者、江守依子なのです。後半にかけてどんどんボルテージが上がっているのがよくわかります。と、同時に彼女の血圧も上がりっ放しということが読み取れますねえ。

そんなにムキになるほど気にしていたとは……。でも、都合が悪くなると「あたし、ババアだから」というじゃないかあ。卑怯だぞお。

強く出られない編集者

みなさん、お仕事中はどんな服装なのでしょうか。Gパン姿が多いようですが、取材に行くときなどは替えているのでしょうか？

（埼玉県　岡野　宗樹）

♨お仕事中の服装ですかー？それはもうMマガ編集部は個性的な人たちばっかりだから、服装に関しても、ひとりひとりユニークな格好してますね。

ピンクやイエローなど上から下まで原色できめちゃうおねえさんとか、やはり原色で100メートル離れたところからでもすぐに誰だかわかっちゃうようなサイケなシャツ着たおにいさんとか。どんなときでもぜったい鎖を身につけているヘビ……じゃなくて、おねえさんもいるし、仕事中でも革のつなぎを着ているおじさんもいます。

それから、シルクのインナーウエアで横たわるおねえさんとか、コートをはおっていきなりがばっと前を開くおじさんとか……いやーん、いませんそんな人は。

まあ、きわめつきユニークなのは、あれですね、ボタンの周辺に世界の国旗がついてるシャツ着た人ですかね。この人は実在しますけど。みんなもよく知っている人かもしれない。パン。

ま、共通していえるのは、みんな仕事するときと遊ぶときの服装のバランスなんて、考えちゃあいないってことね。だから取材にいくときもおんなじ格好よ、みんな。

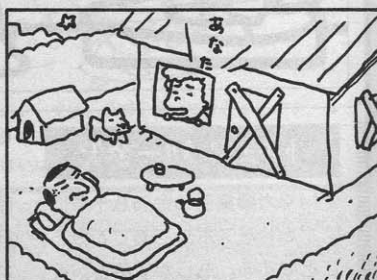
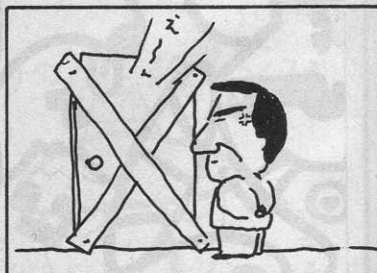
比較的まともな服装の編集者

うちの母は、なんと〝同じとこさがし〟を約10秒、〝クロスワードパズル〟を1分で解いてしまった。僕は30分かかっても解くことができなかった。この親子の差はいったい……。

（東京都　江崎　竜太郎）

♨その親子の差とは、やっぱり経験の差でしょう。お母さんは、きみが生まれる前からクイズやパズルをこねくりまわしていたのだから、スピード感あふれるダイナミック解答をばばーんと打ち出しても不思議はない。なんてね。そんなお母さんはいないか。

それにしても早い、早すぎるなあ。苦労して作った問題が10秒で解かれちゃねえ。もしかすると、きみが学校に行っている間に、お母さんは勉強してるのかもしれない。子供に尊敬されるにはこれしかない、とか言っちゃって。か

のんきな父さん
第18974140回
桜玉吉

たっぱしからパズルに挑戦してね。なーんてのんきな母さんなんだ。

それにひきかえ、きみは30分かかって、しかも解けなかったとある。むむむっ。超人的タイムを誇るお母さんの血をあまりひいていないようだな。こうなったらお母さんに対抗できるような特技をひとつ身につけることだな。ジュリアーノ・ジェンマより早く電話が取れるようになるとかさ。ひゃあ、それはすごい。明かるい連絡があることを待ってます。

特技がない編集者

とある名古屋の催し物の会場で、おたくの田川が、受付の女のコをくどいていたぞ！　なんとかいってやれ！　くどいている話題がまたいいぞ。やれ日本料理だのさしみだの、イカのおつくりだの焼き肉だの……。くだらねーことしか言ってねーんだぜ。まったく。　（愛知県　平里　泰典）

♨ おいおい、誰が受付をくどいてたって？　それも料理の話だとおー！　結論から言うけど、おれは名古屋に行ってないし、そんなヘボい話題でギャル(死語)をくどいたこともないぞ！　第一、おれは刺身とかイカのおつくりだとか、そんな知識に長けているほど美食家ではない。からし明太子入りなめ茸をのせたご飯を「あゝ、うまいなあ」と叫びながら、口にご飯つぶをつけて喜んでいるおれが、「ところでさ、毛ガニは北海道に限るよね。通はね、足よりも体のほうの肉を好むよね。フフン」、などと言えるか？　言えないだろう。

でも、おれは料理にはちょっとだけうるさいぞ。彼女の弁当のおかずも作るし、晩ご飯だってちゃんとこしらえるのだ。鶏肉を下ごしらえしたり、近くのスーパーで買い物したりと、けっこう所帯じみた生活を送っている毎日だったりするのであーる。料理って面白いよ。後かたづけが大変だけど。

ところで美食家といえばMマガの兄弟誌であるファミコン通信の東府屋ファミ坊だね。彼はいつもアワビだのウニだの、美味なものをいっぱい食べているようだが、彼に関するこんな情報もある。慰安旅行のホテルの前で夜鳴きそば(500円)を食した彼は、「美味」とつぶやいたそうだ。おっと、いっておくけどこれはガセネタかもしれないのでご了承ください。上下関係に問題が生じそうなので、今月はこれくらいで。そんじゃー。

よっぱらいラメンちゃん

ボクは小学校のとき、学級文庫を借りたまま卒業してしまったとんでもない人間です。　（東京都　横山　敦）

♨ あら。誰でもそんな経験はあるんじゃないの。私もあります。中学生のときですが、図書室の掃除当番になった私は、掃除は友だちにまかせてひたすら読書に励んだのでした。で、読み終わらなかった本を勝手に持ち出して家で読み……なんてことをしているうちに掃除当番が変わり、返しに行くのが面倒になったのだった。結局、ふだんは図書室なんかに行く人じゃなかったわけだ。

まあ、返そうと思えば返せたけどさ、私の場合は10年も昔の話でしょ。きみは13歳と書いてあるから、〝小学校のころ〟ったって去年のことじゃないかあっ！　今なら間に合う。バツが悪くなる前に返してらっしゃい。

棚にあがっちゃう編集者

いま、ぼくの町ではセブンイレブンがたつので大はしゃぎだ。　（神奈川県　田宮　知斉）

♨ セブンイレブンですけど、でもローソンとか、ブルマートとか、サンチェーンも、ニコマートだし、ファミリーマートや、神戸灘生協から、Kマートにおよべば、サンクス、も登場。しかし、ミニストップには椅子があるし、デイリーストアは黄色っぽいし、こんなとこで、まあやめときません？　と、横で福田純子がいうので、殴られるのがいやなのでやめます。　**篦編集者**

のんきな父さん

No 18974142回　桜玉吉

カップメン くうか？

わーい カップめんだあ

募集　自信あふれるイラスト！

お待たせいたしました。今まで、イラストのコーナーを作ってほしいというご要望があるにはあったけれど、えっと、まあ、いろいろとありまして。

そんなわけで、今回からこのパンパカ大将ではイラストを広く募集いたします。もちろん、いい作品はどんどん紹介していきますので、今まで描きためていた人も、これを読んで描く気になった人もパンパカ大将あてに送ってください。

もしですよ、もしいいイラストがなかったら、ええっと、どうしようかなあ。あ、なんにも考えてなかった。そのときはそのときだ、ってことでよろしく。

〝パンパカ大将〟の由来

いったい先月までの〝純粋なおたよりコーナー〟とどこが違うのかと聞かれれば、わかりませんと答えるしかなーい。本来は〝パンパカ大将〟という別企画があったという噂もある。

「この〝パンパカ大将〟のコンセプトはなあ……」と始まった田中パンチの説明も、ウォークマンをスイッチオンしてしまった私の耳には届くことがなかった(来月にコンティニュー)。

〈あて先〉

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　MSXマガジン編集部
パンパカ大将がやってきた係

イエーイ、元気だせよ！っていわれても私、困るんですけど

MSXよ!

義理と人情に厚く、財布は薄い2ページの今日このごろ

幻の原稿用紙 新コーナーよー

タイトル：雅子の素敵な休日

すがすがしい日曜の朝。鳥たちは唄い、風はそよぐ。この世の生きとし生けるものの歓喜の声が今にも聞こえそうである。なんて素晴らしい朝。

しかし雅子は鳥のさえずりが耳に入らなかったようで、目覚まし時計のけたたましいベルで目を覚ました。寝グセの髪を気にしながらネグリジェを脱ぐと、寝押ししておいたアロハとジーパンに着替えた。あくびをひとつして窓から外を眺める。さわやかな雅子の一日の始まりである。

歯を磨き、顔を洗って朝食をとる。ハムエッグやみそ汁もいいけど、雅子の最近のフェイバリットは、なんといってもコーンフレーク。もちろんケロッグだ。ガラスの器に入れた多めの牛乳が雅子に語りかける。雅子はコーンフレークが牛乳にふやけて、ふにゃふにゃになるのを待ってから、食べ始めた。甘くなった牛乳もおいしい。

雅子はいつになくそわそわしていた。今日はイサオとデートなのだ。うふふ、と少しいやらしい想像をしながら、ブレックファーストを終えた。

鼻の下についた牛乳のヒゲがチャーミングな女の子、森雅子の一日は、このようにして始まるのであった。

●作：首周クルブシ

というわけで、このコーナーではキミの文学作品を募集いたしております。小説のみならず、エッセイでも紀行文でも、俳句でも評論でもかまいません。なんでもいいってことですよ。ご応募ください。

嗚呼うるわしのゲームちゃん

こんちはー。それではさっそく今月の最新ソフト、うそ、レトロソフトのご紹介をいたしましょう。なんだか書き出しが急いでるでしょ？　あと２時間で原稿書かなきゃいけないから、かなりアセッてるの。どうでもいいですね。

で、『ローラーボール』です。えーっと、これはHAL研究所から数年前に発売されたピンボールのゲームなんですけど、じつは今編集部で一番流行しているゲームなんです。

このゲームの最大の魅力は、台の作りです。なんと、４つの台を縦に連結させたような構成になっているわけなんだなーこれが。最初は一番上の台でプレイし、ボールが下に落ちると２番目の台へ、というふうにね。レベルも４つあるし、役ものも比較的豊富だし、はっきりいってグーだぜ。

なお、このローラーボールはTAKERUで売っております。興味のある方はご購入を。

で、編集部にはローラーボールが１本しかないので、今月は『HAL研の昔のソフトセット』をプレゼントします。送ってみれー。

⬆これ、面白いぜー。マジで。100万点を超えられるようになったら大したもんだ。

⬆このルーレットでボーナスを増やせ。とくにベルを揃えると点数倍増なのよん。

天使の心ペン スペシャル

⬆最近パワー不足だぞー。もっとがんばれよなあ。おれもがんばるから。今月は横４コマスペシャルで、砂車牛吉のお手本でげす。

今月の一口メモ
●こんにちわ　首周クルブシです。今ねー、フログラムを作ってるの　どういうフログラムを作ってると思う？　えっ、運動会のフログラムだって？　オー、ジョウタンキツイセー　あっと、危うく外人になるところだった

今月の一口メモ
●よーし、ここでものまねをやってみまーす　それでは……　どーもー、さくららじゅんこれーす　わかった？　そう、それだ　じゃあ次ね　どーもー、まきむらみえこれーす　わかった？（塙推子・タタのグータラ娘）

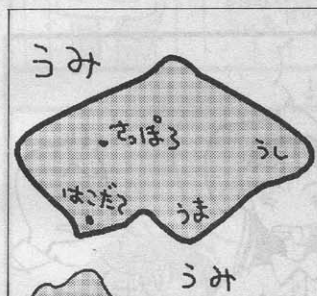
あーあ、あと15分で原稿書かなきゃいけないの。急いでるから、それじゃあね、アデュー。

中の上特集

北海道とMSX

北海道は愛に満ち、人情にあふれている。カニやウニもうまい。でもウニは嫌い。まあいい。勢いにまかせて企画した特集を始めよう。

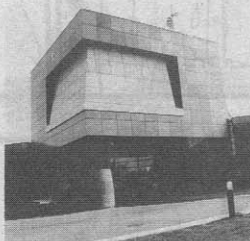
⬆本州から見れば北海道も海外だ。先月の告知で、ハワイとかバリとか、トリニダードトバコとか思ったでしょ?

北海道といえば、ラメン田川や首周クルブシ、砂車牛吉の故郷である。あっ、同一人物か。……そうそう、ヘルツの吉田さんも函館出身だったな。あと、イラストレーターの二木志乃嬢(旧姓山口)も札幌だし、うちの彼女も函館だな。

ぐーぜーん、なんていっても始まらないので本題に入ろう。

今回取材班(ひとり)が行ったのは札幌と函館の2ヵ所。とはいっても『ウハウハ㊙ソフトハウス日記'89』の取材で札幌に行ったのち、帰省がてら函館でうまい物食べて腹出して寝て、ついでにちょこっと写真を撮って帰ってきたわけではない。おっと墓穴を掘ったか。補足として北海道の地図を左に掲載しておくので、日本の地理にうとい人は参考にしてくれたまえ。

それではこれから北海道の魅力について解説していこう。これを読めば、キミも北海道のトリコさ。

⬆車はあまり見かけない。歩行者天国か。

➡デービーソフトの技術部がある建物。娯楽施設も完備。北海道ならではの理想的な環境だ。

函館の居酒屋だ

北海道ならどこでも食べ物がおいしいが、とくに函館はおすすめだ。最近は北海道がトレンドらしいし、貯金をおろして旅行してみてはいかがだろうか。

今回は『がたろ』という居酒屋を紹介してみた。ここは安くてうまいものがたくさんあるので、旅行する人はぜひ寄ってみてほしい。

⬆左からうにとじ、鉄板焼き、カニ雑炊。これに刺身などがついて3,000円は安すぎる。ちなみに奥の客は別売り。

⬆店の人も気さくだぞ。また行きたい。

北海道の利点は、物価が安いということがまずあげられる。そしてデービーソフトやマイクロネットなどのソフトハウスが成功しているのは、技術の進歩に伴なった主要都市との実質的な距離の短縮と物価、それに北海道という風土に育まれた人の優しさという3つの理由だと私は考える。もちろん食べ物がうまいとか梅雨がないとか、はたまた思っているほど冬は寒くないし夏はとても過ごしやすいという気候だって影響しているかもしれない。そんなおおらかで夢あふれる北海道とMSXはどこか似ているような気がしてならない。

⬆一両で走る列車があった。すごいな。でも私はこれで通学してたのよ。悪いか。

⬆この北斗星号に乗れば東京の上野駅から北海道へ、乗りつぎなしで行けるぞ。

函館のパソコンショップだ

ところでどんなソフトが売れているのかと思い、函館駅前のさいかデパート2階、そうご電器オーディオOAフロアの吉田さんに話をうかがってみたところ、シミュレーションゲームに人気が集中しているそうだ。とくに『水滸伝』の人気が目立つようである。ほかには『アンデッドライン』、『夢幻戦士ヴァリスII』なんかも好調な売れゆきだそうだ。

ここはMSX版のソフトの品揃えが豊富で、ラメンも高校生時代によくソフトを買いに行ったらしい。店員さんも親切に受け答えしてくれるので、わからないことがあってもきちんと教えてくれるぞ。

お問い合わせは☎0138-27-2551までどうぞ。いい店だぞー。

⬆吉田さん。フロアのリーダーだ。

⬆シミュレーションゲームが大人気だ。

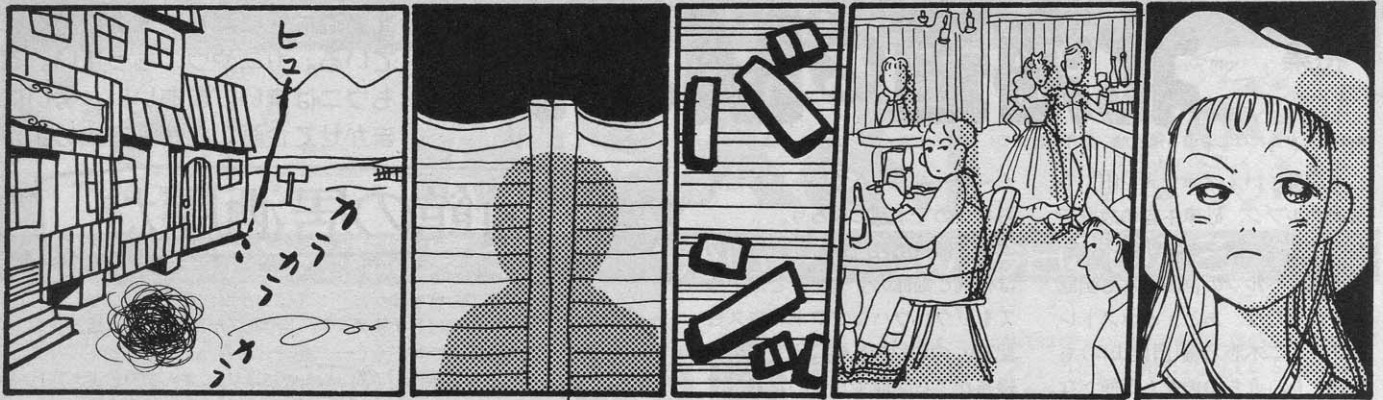
♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥

次の文を校正しなさーい

いかばでしたか、月のSMXよ!は。今月はいなり特集を組んでしまいましたが、たまにはいいもんですへ。来月はいつもどおりのページになりますのであしからずです。はなみず、割れ割れ編集車はまちがった文章を直す"校正"という作業をしすま。キミたちもこの文章で公正の勉強をして、世界をまたにぶらさげる、すばらしい編集者になってみてもいいね。

(解答は来月掲載いたしまび)

あて先
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル (株)アスキー
MSXマガジン編集部 MSXよ! きのこ係

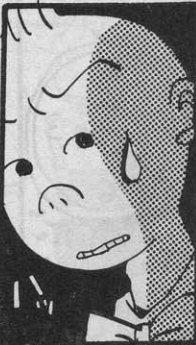
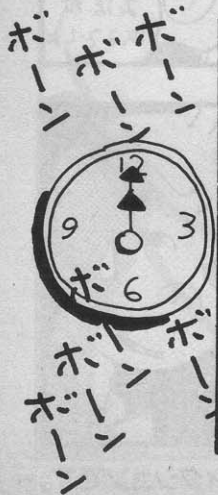
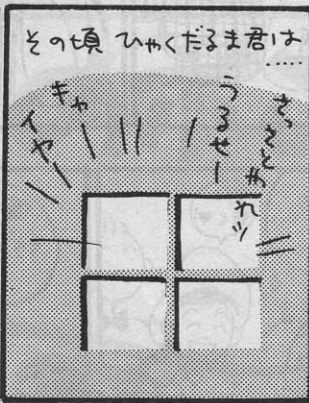
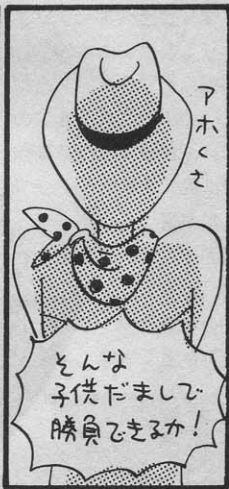
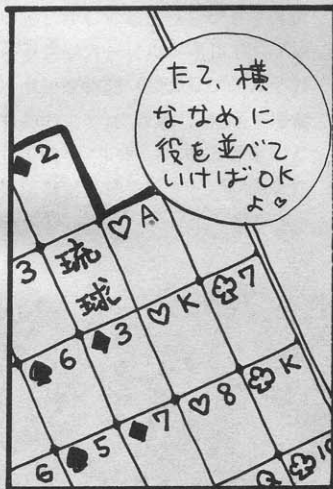
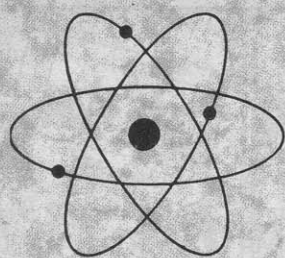
ポンコちゃんの漫画は面白いよ。あっ、あと10分で原稿……。

愛しのポンコちゃん

ジンマシンに苦しむ
今井美保

サンラクウイスキーの広告が中止になっちゃって残念。好きだったのに…

おてんばでチャーミング（死語）なポンコちゃん。今月はウエスタン・ルックで登場です。

※この物語はフィクションです。

ね、おもしろいだろ
うん まあまあね
……
あー しまった
くそー
ほんとはすご──くおもしろいんでしょ？
まあまあ
ポンコちゃん大変だ！
ひゃくだるま君が！！！
えっ
片目のジョナサンにさらわれた？！
よし、すぐ行く！これが終ったら
ピコピコ
ピコ
ポンコちゃん、早くしないと……
わははははは
あっ
こいつが返してほしけりゃ12:00酒場で俺と勝負しな！
手下その1
くそ～
ヒュ～
どうするの？
いい事思いついた！
じゃあうれしそうにしてよ
その頃 ひゃくだるま君は……
キャー
イヤー
うるせー
さっさとやれッ
まったくソルティードッグも知らないでよくバーテンやってたな
次はXYZだ
しゃかしゃか
しゃかしゃか
バカモーン もっと腰入れてふらんか！！
マルガリータはテキーラベースだ！
手下その1！筆にぎるな！！
ヒーッ
しゃか
しゃか
しゃか
ボーン
ボーン
ボーン
ボーン
ボーン
ボーン
12
9
3
6
バーン
手下その2
今回すご──く
イヤな役まわりの僕…

この漫画に対するご意見やご感想、ファンレターのあて先は、MSXマガジン編集部『あーん、ポンコちゃん』係まで送ってください。

ユメミル真空管

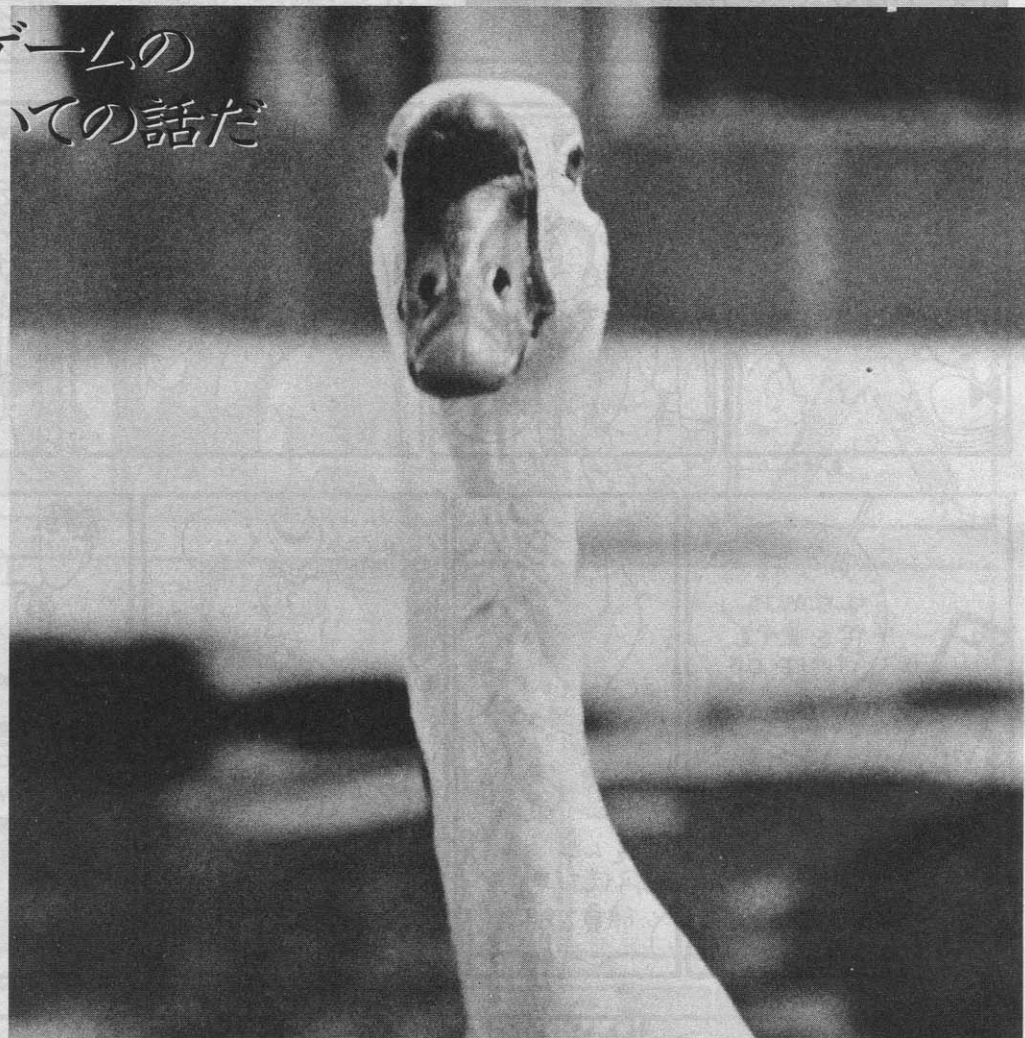
コンピュータゲームの主人公についての話だ

主人公とは

はーい。曾良豆だ。今月もはりきっていくのだ。むだ話するのもつまんないので、いきなり本題にはいるよ。

ゲームに限らず小説、映画などには主人公と呼ばれる登場人物が必ずといっていいほど現われる。それが男だったらヒーローだし、女だったらヒロインになる。そもそも彼たち（彼女たちでもあるけど）は何者なのか。今までに読んだことのある物語を思い出してみよう。主人公は別に１人に限られちゃあいない。３人、４人とたくさんの主人公とおぼしき人物が登場する物語も思い出せるはずだ。

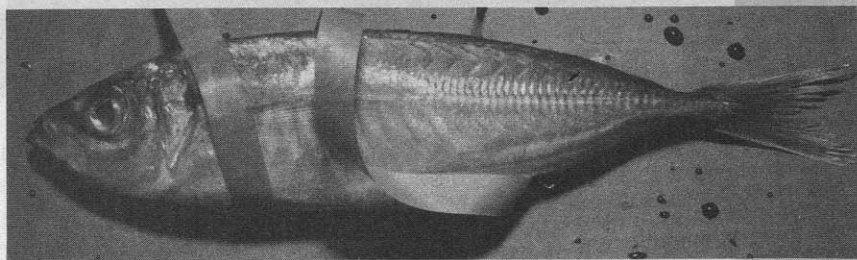
有名なところで映画『七人の侍』なんかがいい例だね。『千一夜物語』もたぶんそうだと思うけど、こいつは主人公が誰なのか、いまひとつ明瞭ではない。王様と話を聞かせる娘がそうだと言う人や、それぞれの話に出てくる登場人物それぞれが『千一夜物語』の主人公だと言う人もいるだろう。なぜこんなに意見が分かれるのか。

これは、主人公というものが、物語の作者が生み出すものではなく、その物語を実際に読んでいるボクたちが、数ある登場人物の中から選び出しているからだと思う。おおげさに言うと、物語が読まれるたびに違う人物が主人公になるわけ。主人公というものは物語の中に用意されているのではなく、読む人が勝手に作り上げている幻影にすぎないと思うのだ。

ま、そういうことを頭にいれておいてもらって、続きを読んでほしいのだ。あくまで、主人公というものは実際に物語の中に存在する人物ではなく、読む人それぞれが、それぞれ違ったやり方で勝手に選び出した一登場人物なのだ。

⬆鳥という生き物はみんな厳しい顔つきをしている。空を飛ぶつらさのため？

⬅何を見ているんだろう、って思っちゃうけど、案外何も見てないものだよね。

⬆魚は大好きです。こういう細身の魚はなかなか食べにくいけど、好きです。塩かけてコンロでじりじりと。

➡なんかエッチですね。いやーんって感じだ。日本人の裸って、なんか不自然な感じがする。もう一回、いやーん。

ゲームの中の主人公

複数のキャラクターを操作するRPGとか、『大戦略』のようなシミュレーションの場合、どのキャラクター（シミュレーションだったらユニットのことだね）に思い入れをするかによって、主人公はいろいろ変わってくる。つまり、物語（ゲーム）と読者（プレイヤー）の構図がそのままあてはまるわけだ。うんうん。

しかしアクションゲームのようにプレイヤーと主人公が完全に一致してしまうと、少々うさんくさい感じがしてしまう。ジョイスティックやカーソルを通して、プレイヤーが物語（つまりゲームそのもののこと）に介入し、物語を浸食してゆく。いや、そのときそのときにおいてプレイヤーが物語を作っていくと言ってもいいだろう。作者と読者の境があいまいになっているから、先ほどの物語と読者の構図もあやしくなってくる。

じゃあアクションゲームの主人公は、プレイヤーという人間にとってどういう存在なのだろうか。自分の分身？　いや、コンピュータゲームのキャラクターはまだまだ分身と言えるほど立派なものにはなっていない。せいぜいお気に入りのおもちゃに名前をつける程度でしかないはずだ。しかし小説や映画の登場人物よりも、ずっとプレイヤーにとって近い存在だ。自己と完全に切り離された存在でもなく、また己の分身でもない。召使のように自分よりも下の位置にあり、ある程度自由に操ることのできる存在でもない。なんだか対等な気がするもんね。

いろいろ考えてみたけど、これ、といったうまい答えは見つからなかった。でも、しいて言うなら、バット、てとこかな。何でバットなのか？　いきなりヘンなこと言うなよ、なんて思ってるでしょ。へへー、それはね、野球選手と彼のバットとの関係が、ゲームプレイヤーと主人公のキャラクターとの関係によく似ているからなんだな。野球選手にとってバットは、分身ってほどのものでもないし、ただの木の棒でもないでしょ？　アクションゲームとかシューティングによくあるように、テクニックの対象になっているところも、なんだかよく似てるんだな。

テニスプレイヤーとラケット、ゴルフ選手とクラブ、釣りの名人と釣竿、全部同じだ。ひょっとすると道具に近いものかもしれないな。それも思い入れのある道具。道具というものは、人間の手足が延長されたようなものだよね。自分の手足じゃ届かないところでも、道具を使うことによって届くようになる。コンピュータゲームの主人公がプレイヤーの道具だとすれば、ゲームの世界と生身の人間の橋渡しをすることが、ゲームの主人公の役割ということになる。

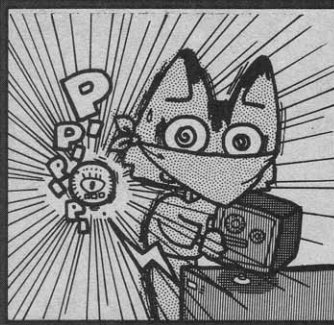
道具を使うと、今まで不可能だったことがあっさり可能になる。つまり今まで知らなかった新しい世界が広がるのだ。なんだか卵と鶏みたいなんだけど、ひょっとするとゲームの主人公という道具があるからこそ、ゲームと呼ばれる世界が人間のものになったのかもしれないね。

⬇鳥の顔をじっと見つめていると、なぜだかめまいがしてくる。人間の顔との落差。なんでこんなに簡単な作りなんだろう……。

このページに対する意見・感想待ってます

というわけで大募集中なのよ。先月お知らせしたように、なんでもいいです。別にこの記事の内容にこだわらなくてもいいし、写真のほうもモノクロ写真でもいいし、マンガでも油絵でもいっこうにかまわないのだ。気合いいれて書いてきてちょうだい。へた、うまい、に関わらず、わたし曾良豆が気にいったらどんどん載せますんで、そこらへんは気にせずにね。

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー
MSXマガジン編集部
ユメミル真空管係

ハードウエア事始め

関 鷹志

ふと気がついたらもう秋。秋というと、食欲の秋、読書の秋などといわれるように、さまざまなことに取り組みやすい季節です。ハード製作にもチャレンジしてみましょう！

アラーム端子に何を接続するのか？

今月は前回紹介したMSX2、およびMSX2＋にアラーム出力端子を装備した人に向けての記事です。今回の製作に取り組む前に、もし自分のマシンが未改造でしたら、前回の記事を参照の上、チャレンジしてください。

さて、本題に入ることにしましょう。今回はアラーム出力端子の活用テクニック集です。アラーム出力端子を活用するには、次のような方法が考えられます。

●自作回路を接続する

回路を自作して、いろいろと活用する方法がまず挙げられます。当然のことながら、自由な発想で創意工夫を凝らせば、いろいろなことができます。IC 1個で作るものから、LSIを使った大規模なものまで用途に応じてさまざまな機能を持たせることができるのです。しかし、ある程度の回路設計の知識＆技術が必要となります。せっかくすばらしい回路が設計できても、それを組み立てあげる能力が欠けていたりすると、これはもうお手上げです。

●市販キットを接続する

市販されているさまざまなキットを利用し、いろいろと応用する方法があります。この方法の場合、キットの回路図が明らかになっているために、どのようにすればアラーム回路に接続できるかは簡単に判断できます。またキットの場合、大半がプリント基板を使用しているため、ハンダ付けを確実に行ないさえすれば動いてくれます。

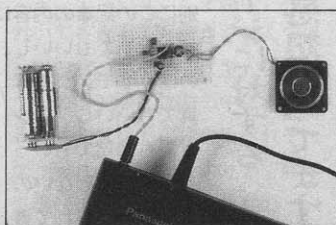
●市販完成品を利用する

いちばん簡単そうに見える方法ですが、必ずしもそうとはいえない部分があります。市販品の大半は、内部回路が明らかになっていないので、基板上の部品から回路をある程度分析しなければいけないからです。しかし市販品の場合、ちゃんとした見映えの良いケースに最初から収まっていたり、場合によっては部品をコツコツと集めて作るよりは安上がりに、しかも確実に動作する回路もあります。

以上のように、どの方法も一長一短がありますが、今回は一応すべての場合において、例を挙げて紹介していきます。

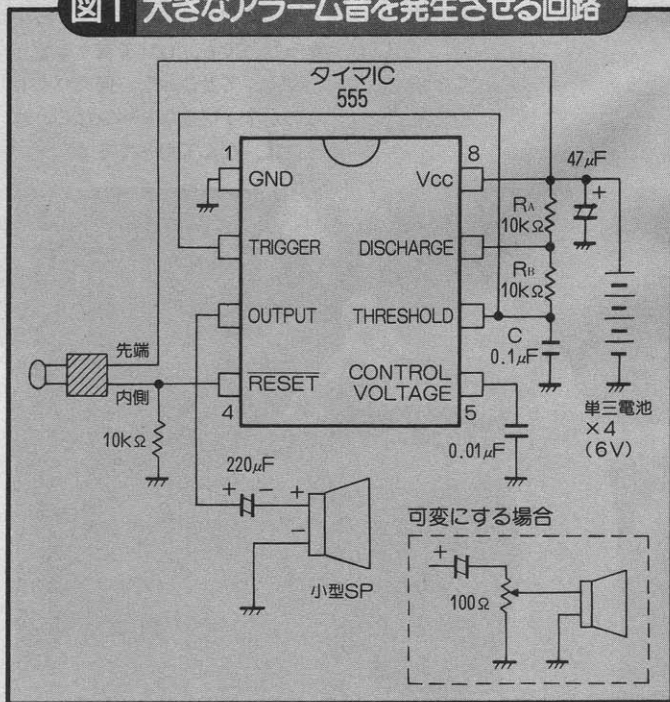
まずは、自作派の皆さんのために、いくつかの実用回路を紹介したいと思います。

タイマーIC555を活用しない手はない！

同じ機能を実現させるならば、部品数が少なくて、しかも一般的な部品を使うことができればそれにこしたことはありません。いろいろと凝った回路も考えていたのですが、実用的に用いることを第一として、タイマーICである555を用いることにしました。このICは本誌でもすでに何度も紹介されていますが、オリジナルはシグネティックス社(NE555)により作られた8ピンのICで、世界の主要半導体メーカーのほとんどがセカンドソースを発売しています。

ちょっと例を挙げてみるだけでも、東芝(TA7555P)、三菱(M51841)、NEC(μPC1555C、μPC617C)、ナショナルセミコンダクター(LM555CN)、テキサスインスツルメンツ(NE555P、TL1555P)、モトローラ(MC1455)といったぐあいです。パッケージの種類も、CANタイプ(金属ケース封入)、DIPタイプ、SIPタイプ、フラットタイプと用途に応じて用意されています。また、同じ回路が2つ入った556(14ピン)というタイプも発売されています。

これだけいろいろなメーカーによってセカンドソースが作られているのには、それなりの理由があるのです。

まず、基本性能がしっかりしているということが挙げられます。また、汎用性が高く廉価で生産できるということもあります。構造は、TTL-ICと同じバイポーラ構造と呼ばれるタイプです。さらに低消費電力でノイズに強く、高精度を目指してC-MOS構造で作られた製品もインターシル社(ICL7555)などから発売されています。

図1 大きなアラーム音を発生させる回路

さあ、応用回路を作ってみるぞ！

前のページで紹介したICは、よほど特別な使い方をしないかぎりは、どこのメーカーのものを使っても、まったく同じ性能を示してくれます。

このICを使って、いろいろな応用回路を作ってみました。まず最初に紹介するのは、大きな発振音を発生する回路です。162ページの図1を見てください。この回路は、無安定マルチバイブレータ回路と呼ばれるものの一種です。

R_AとR_B、そしてCの値により、自由に音の周波数と音色を変化させることができます。通常、RESET端子は10キロオームの抵抗器によりLレベルに保たれていますが、アラーム出力がONになることでHレベルになり、発振を開始します。

発振の原理は次のようになっています。回路図をよく見てください。R_AとR_Bを通じてコンデンサーCは徐々に充電されていきます。そして、Cの電圧が電源電圧の3分の2に達すると、内部のフリップフロップがセットされ、コンデンサーがR_Bを通じて放電します。コンデンサーの放電が進み、電源電圧の3分の1になると、今度は再度充電が開始されます。この繰り返し動作がすなわち発振動作なのです。

コンデンサーが充電されている時間、つまり出力がHレベルになっている時間t1は、

$t1 = 0.693(R_A + R_B) \times C$

で求めることができます。また、コンデンサーが放電している時間、つまり出力がLレベルになっている時間t2は、

$t2 = 0.693 R_B \times C$

です。

これから、発振周波数f(Hz)は、

$f = 1/(t1 + t2)$
$= 1/0.693(R_A + 2R_B) \times C$

となります。

計算と実験により、好みの音色を見つけ出してください。じっさいに試してみた例としては、R_A、R_Bが10キロオーム、Cが0.1(μF)としてみると発振周波数は460(Hz)でした。

スピーカーは小型のインピーダンス8オームのものを用いるといいでしょう。555とスピーカーの間に入っているコンデンサーは直流成分カット用のコンデンサーです。音が大きすぎると感じた場合はこのコンデンサーの値を小さくするか、もしくは図のようにボリュームを入れてください。

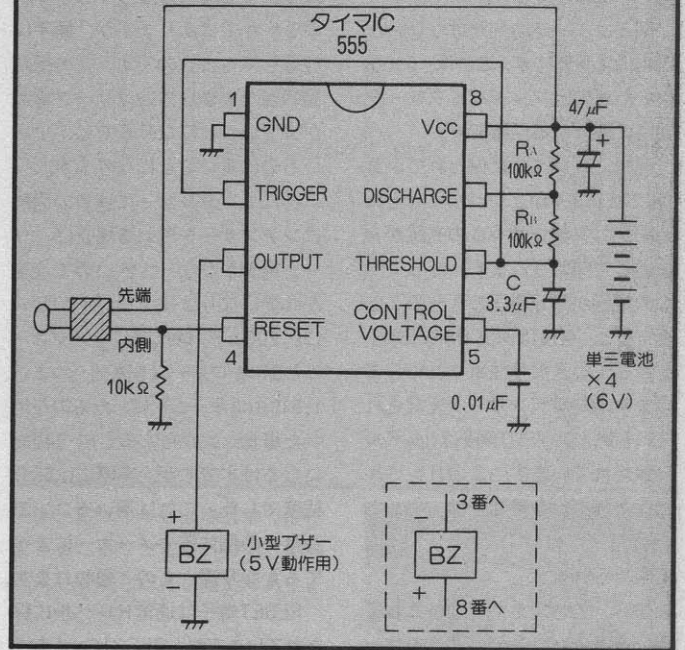
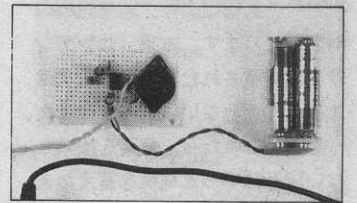



図2は圧電ブザーの音を断続させる回路です。基本的な動作は図1とまったく同じです。この場合、t1がブザーが鳴っている時間で、t2がブザーが止まっている時間となります。ブザーの接続を変えることにより、ブザーが鳴っている時間と止まっている時間を逆にすることも可能です。555の通常の無安定マルチバイブレータ回路では、どうしてもt1＞t2になってしまうからです。このことは式を見れば明らかでしょう。

タイマーICの基本性能

555は以下のような優れた特長を持っています。

- 動作電源電圧5〜15ボルト。
- 出力電流200ミリアンペア(H、Lレベルともに)。
- 数μSから数時間までの幅広い遅延時間設定が可能。
- 低温度ドリフト　0.005%/℃。
- 無安定、単安定動作可能。
- 出力レベルはTTLコンパチブル。
- 無安定動作時のHレベル、Lレベルの時間を独立して設定可能。

このような特徴を持ったICが、全国ほとんどの電子部品販売店で50円でおつりが来るような値段で発売されているのです。

555は、電圧コンパレータ回路2組と、基準電圧源、そしてRSフリップフロップから成る、アナログ回路とデジタル回路の混成ICです。全部で8ピンの足にうまく信号端子を割り振っています。順にピンの役割を紹介していくことにしましょう。

まず、1番ピンはGNDです。すべての信号の電圧はこの端子を基準にしています。電源のマイナス側と接続します。

2番ピンはTRIGGER端子で、この端子に電源電圧の3分の1より低い電圧をかけると、フリップフロップがセット状態になります。

3番ピンはOUTPUT端子です。200ミリアンペアもの大きな電流を取り出す(Hレベル)ことができます。また逆に流し込むこと(Lレベル)もできます。

4番ピンはRESET(リセット)端子で、この端子を1ボルト以下にしてやると内部のフリップフロップはリセットされ、またOUTPUT端子もLレベルになります。

5番ピンはCONTROL VOLTAGE端子です。内部の基準電圧を変化させるための端子ですが、通常は安定性を向上させるために、この端子とGND間に0.01μF以上のコンデンサーを接続してやります。

6番ピンはTHRESHOLD(スレッショルド)端子です。この端子に電源電圧の3分の2以上の電圧をかけてやると、内部のフリップフロップがリセット状態になります。

7番ピンはDISCHARGE端子です。内部のフリップフロップがセット状態になっているときにはハイインピーダンス状態になっていますが、リセット状態になっているときにはLレベルになります。通常は、タイミングコンデンサーの放電用に用います。

8番ピンはVcc端子で、5〜15ボルトの範囲の電圧をかけて使います。単3電池4本で6ボルトを簡単に得られるので、今回の電源回路は電池だけです。なお、範囲外の電圧では、誤動作したり、IC破壊につながるので、必ず指定範囲の電圧で使用するようにしてください。実験においては、単3電池2本でも一応は動作したことをお知らせしておきます。

まだまだほかにも いろんな使い方がある

図3は、一定時間だけリレーがONになる回路です。これは、555を用いた単安定マルチバイブレータ回路と呼ばれる回路です。

通常、Hレベルに保たれているTRIGGER端子がLレベルになった瞬間、コンデンサーCの充電がRを通じて開始されます。そして、Cの電圧が電源電圧の3分の2に達すると、今度はDISCHARGE端子を通じていきなり放電されてしまいます。コンデンサーが充電されている間はOUTPUT端子はHレベルに保たれています。このHレベルに保たれている時間tは、

t＝1.1×C×R

で求められます。

なお、長時間タイマ回路として用いる場合、コンデンサーのリーク電流の影響により、若干短めの時間になります。本来、コンデンサーは充電された状態では電流はまったく流れないはずです。また、一旦充電されたら、負荷を接続しない限りはずっと電荷を蓄えたまのはずです。しかし、構造上、どうしても内部に並列に抵抗器が入ったような形になってしまい、ゆるやかではありますが、勝手に放電してしまうのです。この抵抗器の値が大きいものはリーク電流が少ないことになりますし、小さいものは多いことになります。

特にコンデンサーに通常の電解コンデンサーを用いる場合は、リーク電流がかなり大きいので注意が必要になります。コンデンサーに2,200μF、抵抗器に1メグオームと510キロオームを直列（つまり、1,510キロオーム）にしたものを用いた場合、式からすると61分程度になるはずですが、実際には55分程度でした。これは用いるコンデンサーの個体差やメーカーによってもかなり違うものと思われます。

RESET端子は通常Hレベルに保たれていますが、OFFスイッチを押すことにより、Lレベルになり、強制的にOUTPUT端子をLレベルにします。つまり、これでリレーはOFFになるのです。

リレーは制御する機械に適した容量のものを使うようにしてください。リレーに入っているダイオードは逆電圧吸収用なので、方向に注意して必ず入れてください。ダイオードは整流用のダイオード（たとえば10D1）を用います。これがないと、ICに過大電圧がかかり破壊してしまうことがあります。

リレーのようなインダクタンス負荷（コイル）を接続すると、一旦流れている直流電流を切るとその直後に逆起電圧が生じる現象が起こるのです。これについての詳しいことは学校の理科や物理の教科書を見てください。コンデンサーの充電・放電についても載っているはずです。こんなときぐらいしか、学校の教科書は一生役に立ちませんから……。

図4はタイマーICである555をタイマー回路として用いずに単なるRSフリップフロップ回路として用いた例です。この回路は、一度アラーム回路によってONになったら、OFFスイッチを押すか、電池を取り外すかしないとリレーがOFFにならない回路です。強制ONスイッチを入れておくと、OFFスイッチを押してもリレーは切れません。このように、555は意外な用途にも用いることができるのです。

今まで紹介した4つの回路は、それぞれをうまく組み合わせることによって、より効果的な使い方が可能になります。

たとえば、図1や図2の回路だけですと、アラーム音は1分間しか鳴ってくれません。そこで図3や図4の回路を組み合わせてやると、鳴っている時間を長くすることができるようになります。

図3の回路の555のOUTPUT端子のリレーとダイオードを取り去り、図1や図2の回路の555のRESET端子に接続すれば、任意の時間だけ発振音を継続してやることが可能になります。もちろん、この場合は10キロオームのプルダウン抵抗は必要ありません。図4の場合は、このままの回路ですとNOT回路（インバータ）が必要になります。

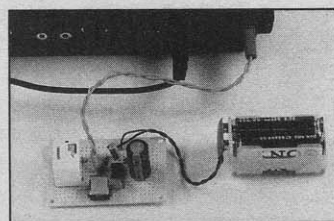
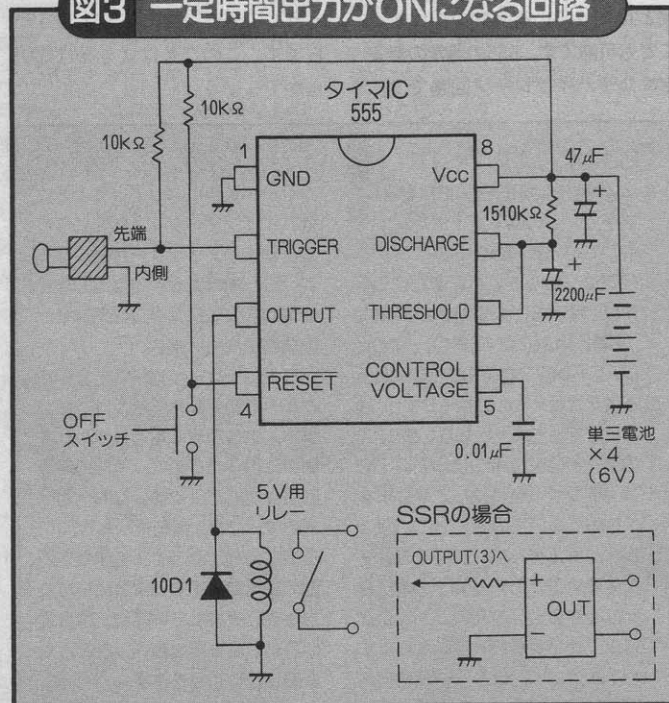
図3 一定時間出力がONになる回路

AC100ボルトを コントロールするには？

図3や図4の回路は、オーディオタイマーとして用いるのに最適な回路です。しかし、AC100ボルトを扱うことになるので、細心の注意が必要になります。

まず、リレーの接点電流容量に気をつけなければいけません。定格以上の電流、電圧を流したりかけたりすると接点から火花が散ったり、煙が出たりという恐ろしい目にも遭いかねません。自分がコントロールしたい機器の消費電力を見て、それに見合ったリレーを購入して利用するようにしてください。回路の消費電力の大半はこのリレーが消費するので、動作電流が小さいリレーを使うと電池も長持ちします。電池が減るのはイヤだという人は適当なACアダプターを利用するのも手です。ただし、リレーの動作電圧には気をつけてください。

なお、AC用のコードには、松下電工から発売されている『まごの手スイッチ』（WH2913P）を利用するといいでしょう。先端のスイッチの部分にリレーの出力端子を接続すればいいのです。途中にヒューズを入れておくと万全です。

リレーという機械式スイッチがどうしても好きになれない人や新しもの好きの人は、ぜひ一度、SSRを使ってみてください。SSRとはソリッドステートリレーの略で、メカニカルな部分がまったくないのに、リレーと同様に交流電圧を直流の低電圧でコントロールできるものなのです。市販品では、オムロンなどおもなリレーメーカーから発売されていますが、まだ高

いようです。東京秋葉原の秋月電子通商では、このSSRのキットを販売しています。

SSRは、前回の改造にも用いたようなフォトカプラを利用しているので、絶縁状態もバッチリです。リレーよりも少ない電流でON-OFFすることができるわけです。

市販キットを利用する例としては、SSRのキットと同じく、秋月電子通商の『11曲メロディー＆アラームキット』を用いてみました。このキットは、諏訪セイコー社のLSI、SVM7975C08を用いたキットで、スイッチ、専用基板、LSI、ICソケットなど製作に必要なすべての部品を含んで1,000円という低価格で発売されているものです。これは、グリーンスリーブスや峠の我が家といった音楽の教科書や電話の保留音でおなじみのメロディーが8曲と、3種類のアラーム音(チャイム音、ピンポ〜ン、ピッピッ)が楽しめるものとなっています。このキットはSW4(基板上ではDIPスイッチになっています)をONにするとメロディーやアラーム音が発生するようになっているので、このスイッチに並列に、接続用ミニジャックをハンダ付けしてやればいいというわけです。

ドンドン市販品を活用してみる

町の電気屋さんでちょっとおもしろいモノを見つけました。商品名は『リモタン』(明工社MZ680)というものです。これは、電波を使って電気機器のON/OFFをコントロールするものなのです。電波とキー信号の種類が3種類あるので、3個まで同時に使用が可能とのことです。定価8,000円[税別]とワリと気軽に買えるので、これもMSXに接続してしまいました。

私が買ったものはBタイプで、送信周波数が262MHz、キー周波数が11.9KHzとなっていました。送信機側にはプッシュボタンが一個あり、このボタンを押すたびにONとOFFを繰り返します。

プッシュボタンを押すと、9ボルト乾電池が回路に電流を流すといった簡単な構造です。ちなみに基板上にはおなじみのC-MOSやトランジスタなどが乗っています。

この場合、図5の(iii)に該当します。実測電流で8ミリアンペア程度だったので、十分フォトカプラに流してやることができる電流です。アラームがONになると、1分間は電波を出したままになりますが、赤外線などを使った光リモコンと違い、ちょっとやそっとの障害物ではさえぎることができないので、誤動作は私が試したところではありませんでした。

電流もそんなに多くはないので、電池の消費電力は心配しなくても大丈夫です。また、受信部内部の電子回路は、AC100ボルトから直流を作り出して利用しているので、電池切れの心配はありません。

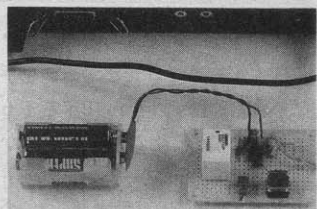
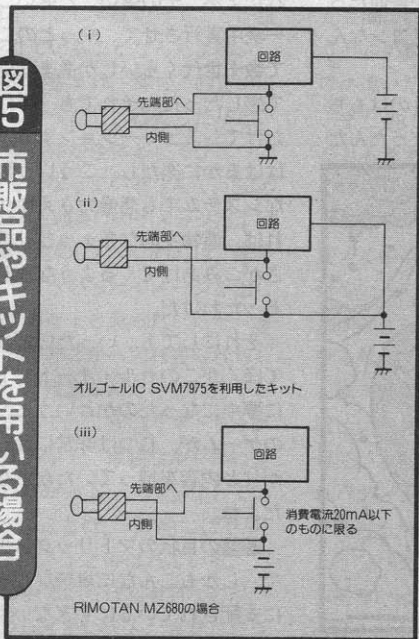
一度ONになったら、ずっとONになりっぱなしですので、途中でOFFにしたい場合には、送信機のプッシュスイッチを押してください。ただし、1分経過してないとダメです。その理由はわかりますね？

このように、自作回路や市販キット、市販品をMSXのアラーム出力でコントロールしてみましたが、基本的にはMSXのアラーム出力は、ONになっている間はミニプラグの先端から内側に向けての方向のみ導通するだけなのです。シンプルな構造だからこそ、外付け回路のコントロールも、図5のような方法で行なうことができるのです。

今回は、アラーム機能を活用する方法を知ってもらいました。タイマーIC555のお勉強編ともいうべき内容になってしまいました。

⬆松下電工『まごの手スイッチ』を利用してみた。

⬆秋月電子通商の『11曲メロディー＆アラームキット』。

⬆明工社の『リモタン』だ。価格は8,000円[税別]。

⬆この回路は、一度ONにすると強制的にOFFにしてやらないかぎり、ずっとONだ。

編集部よりごめんなさいです。9月号の特集、"MSX2+パワーアップ大作戦"の中で、101ページのFS-A1WXのドライブ増設の回路図中、FDD側の16番がGNDに接続される部分が抜けていました。ホントにごめんなさい。

なお、このコーナーでは取り上げてほしいことについての、みなさんのご意見を待っています。こんなのやってほしいよーん、っていうのがあったら送ってね。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　MSXマガジン編集部
ハードウエア事始め係

鹿野司の 人工知能うんちく話

第7話　ライフゲームの巻

昔からのパソコンファンには、おなじみのライフゲーム。一種の生態系シミュレーションともいえるものだけど、生存、繁殖、死滅といった単純化されたルールのわりに奥は深そう。今、そのライフゲームが新しいコンピュータのアーキテクチャになるかもしれない？

コンピュータによるライフゲームの世界

ぼくが初めてコンピュータを手にいれたのは、今から10年ちょっとくらい前のことになるだろうか。

当時ぼくは、マーチン・ガードナーのエッセイ、『数学ゲーム』の中に出てきた〝ライフゲーム〟というものを試してみたくてしかたがなかったんだよね。

このライフゲームというのは、碁盤の目のような世界を舞台に単純なルールに支配される生物たちが繁殖したり死滅したりするようすを観察する、一種の生物繁殖シミュレーションだ。

そのルールは、ドット生物の生存する環境であるマトリックス平面の各マス目で、それを中心とする3×3の部分に注目して適用される。つまり、現在この小さな領域に何匹のドット生物がいるかという条件によって、次世代の小領域の中心部分に生物がいるかどうかが決定されるんだよね。

具体的には、中心の周りにドット生物が1匹以下か4匹以上いれば、現在、中心のマス目にドット生物がいたとしても、つぎの世代には過疎か過密で死んでしまう。そして、周りのドット生物が2匹なら現状維持で、中心にドット生物がいようが、いまいが、次世代はそのままになる。さらに、中心の周りにいるドット生物が3匹なら、生殖が行なわれて中心に新しいドットが生み落される。

ようするに基本的なルールとしては3つしかない単純なものなんだけど、これをマトリックス平面すべてについてやらなければいけないから膨大な手間になる。たしかガードナーは、これを紙とエンピツでシミュレーションしてはどうかと勧めていたと思うけど、これはちょっとやってみるとすぐに挫折するくらいめんどくさかった。

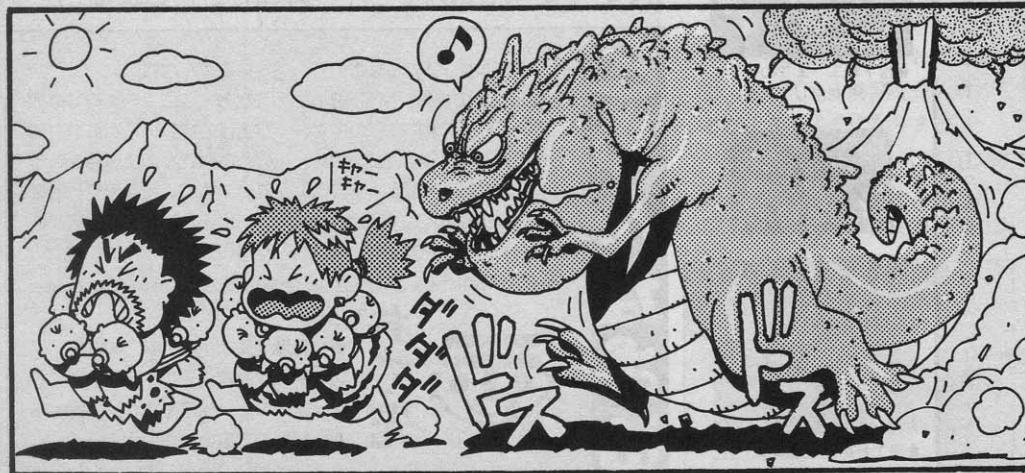
そこで、これをぱっぱっとやらせることができるコンピュータがぜひとも欲しくなっちゃったんだよね。

それにしても、当時はまだパソコンなんて言葉さえなくて、ホビー用の8ビットコンピュータのことをマイコンと呼ぶのが普通だった。考えてみると、マイコンなんて言葉はもう死語だよな。

このマイコンっていうのはもちろん8ビットのマシンだったんだけど、その性能は現在のコンピュータと比べると、無腸目ウズムシと人間くらい違っていた。たとえば、外部記憶装置はオーディオ用カセットテープを転用するのが普通で、フロッピーディスクなんて高額過ぎて手がでなかったし、カラーとかグラフィックなんていう高級なものは使えないし、グリーンディスプレイに表示できるのは40文字×25行の文字フォントだけだったしね。

かろうじて付属していた整数しか扱えないBASICでライフゲームのプログラムを書いたんだけど、これがまあ、その遅いこと遅いこと。一晩中実行させて、やっとのことで数十世代くらいしか進まないって感じだった。それでも、手作業だけでシミュレーションするよりははるかに楽だし、こういう素朴なシステムでも想像力さえ働かせれば、造物主的なちょっぴり嬉しさがこみあげてくるような快感があったわけだ。

それにしても、いったいどうしてぼくがこのセル・オートマトンに夢中になったのかというと、このゲームが、じつは非常に深い広がりと内容を持っていたからなんだよね。

碁盤の目状のマトリックス平面で、しかもこんなに単純なルールに支配されているにすぎない世界

のシミュレーションなのに、ドットが生まれては死に、死んでは生まれるということを繰り返していくうちに、いろいろな面白いパターンを作り出していく。

たとえば、4つくらいの集団がお互いに対照的な美しい図形を形作りながら増えていったり、風車のように回転するパターン、そして中にはグライダーと呼ばれる、ヘコヘコヘコっと画面を斜めに移動していくパターンや、そのグライダーをどんどん発生させるパターンも作ることができる。

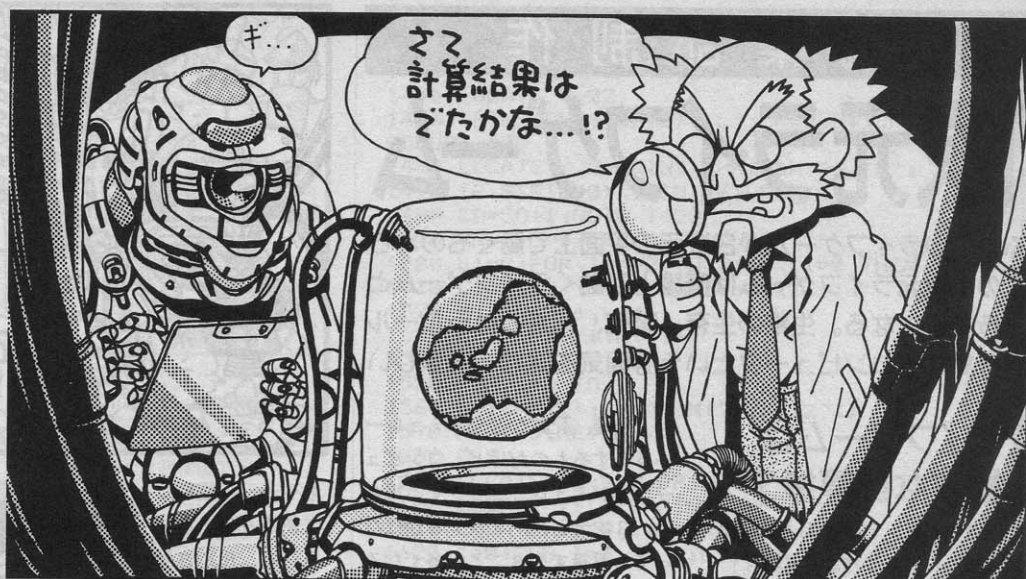
もちろん、中には死滅してしまったり、凍りついたように永久にパターンが変化しない化石化や、ふたつのパターンだけを無限に繰り返す振動状態なども発生する。

ただ、こういうパターンがマトリックスのあちらこちらでできるので、一度は化石化して変化のなくなったパターンも、別の領域からの増殖やグライダー漂着の影響を受けて、再び増殖を開始したりということなんかも起きるわけだ。

面白いのは、グライダーを情報の伝達媒体として使えば、ライフゲーム空間に生きるドット生物たちの営みが全体として一個のコンピュータとして働くことも原理的には不可能じゃないってことが証明されていることなんだよね。

生命が生まれ、育ち、お互いに干渉し合ったり、移動したりという行動自体が全体としてひとつの計算を行なっているなんて、50年代のSFも顔負けのイメージだよね(佐藤史生の『ワン・ゼロ』は、前半部分でこういったイメージを出していてスゲェと思った。ただ、後半それがどこかへ忘れ去られちゃったのが残念なんだけどね)。

ところで、こういうマトリックス空間の中で、単純なルールに支配されながらドットが変化していくもののことは、一般的にはセル・オートマトンと呼ばれている。

その中でいちばん有名なのが、コンウェイという人が考案したライフゲームであることは間違いないんだけど、もっとさまざまにルールを変えたものが考えられるんだよね。

たとえば、ライフゲームは碁盤の目のようなマトリックス平面を舞台にしていたわけだけど、これは別に、碁盤の目である必要も、平面である必要もない。たとえば、シミュレーションウォーゲーム用のヘックスのような六角形状の平面上でもいいし、3次元のさいの目状の空間や、さらには4次元やもっと高次元空間でもいい。高次元空間になればなるほど、隣り合うセルの数は多くなるっていうだけの違いだ。

また逆に1次元の直線上でやることも考えられる。この場合は中心の周りに隣り合うセルはふたつしかないから、ちょっとルールを変えて中心から左右2セル分、合計5セルに注目してやるなんて方法が考えられる。コンピュータでやるなら、画面の一番上のラインを第1世代、次のラインを第2世代という具合に下へ下へと表示させていくと、樹木のような枝分かれパターンというか、ガラスを滴り落ちる水滴が枝分かれしていくようなパターンができてくる。

あるいは、また、ドット生物の種類をひとつではなく、何種類かにして強弱関係をつけたっていい(ただし、これはあんまり種類を増やすとシンプルなルールに支配されるという面白みがなくなってしまうけど)。

たとえば繁殖力はあまり大きくないけれど、もう一種類の生物を食べる捕食獣と、繁殖力は大きいけど被捕食獣を作って、うまく繁殖率や寿命、食欲を設定してやると、本当に生態系のような面白い現象が起きてくる。つまり、ある時期は被捕食獣が増えるけれど、それに若干遅れるように捕食獣が増えてくると、今度は被捕食獣が減り、さらに遅れて捕食獣が減り始めるという振動パターンが発生する。こうならないときは、どちらの生物も遠からずして死滅してしまうわけだ。

セル・オートマトンが表わすエッセンスは、何かが自分の"近く"とだけ相互作用して、次の自分の状態を決めるということにある。

たとえば、環境が安定しているときの生物の繁殖なんていうものは、まさにこの条件にぴったりあてはまるわけで、だからこれが生物シミュレーションとしてリアリティーのあるものになるわけだ。

ところが、このような"近接相互作用"を伴う現象というのは、生物だけじゃなくて、この世の中には無数にある。

たとえば、この宇宙を支配している力の統一理論というのは、この近接相互作用を基本として組み立てられている理論だ。だから、この宇宙のすべては、一種のセル・オートマトンとしてシミュレーションすることも可能なんだよね。

また、神経のネットワークなんていうのも、抽象化すればこのセル・オートマトンに還元できる。

そして、こういったセル・オートマトンのシミュレーションというのは、超並列コンピュータにすごく向いているんだよね。つまり、コンピュータのCPUを無数に並べて、ひとつのCPUがひとつのセルを表わすようにすれば無数のCPUを無駄なく高速に使用できるってわけ。

このときのひとつひとつのCPUは、簡単に想像がつくと思うけど、それほど複雑な処理ができる必要はない。極端なことをいえば、自分が直接接続しているCPUをひと通り調べて、自分の状態がオンかオフかを決める程度のことができればいいわけ。そういうアーキテクチャーのマシンはすでにあって、あのシンキングマシン社のコネクションマシンという超並列コンピュータは、1ビットのCPUを6万5000個接続させたものなんだよね。

編集部制作

1次元ライフゲーム

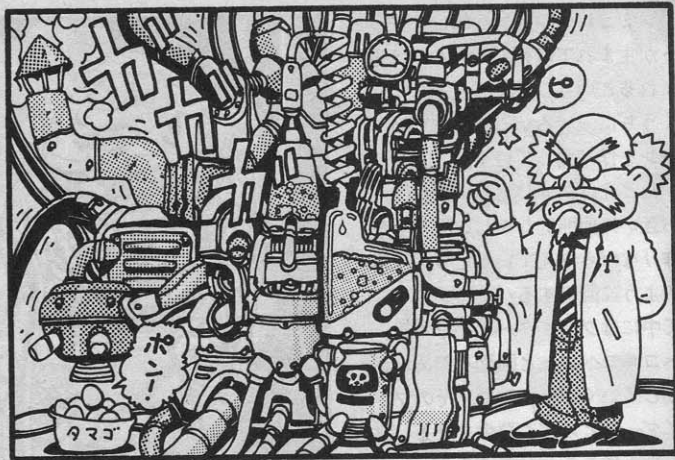
ふつうのライフゲームが2次元の平面上で動くものなら、この1次元ライフゲームは直線上で動くライフゲームということになる。生物の生存、繁殖、死滅というルールで計算するコンピュータという雰囲気を味わってほしい。

ライフゲームは複雑な計算機?

MSXマガジン'89年8月号の特集〝シミュレーションだよ全員集合!〟の中で『ライフゲームキット』を紹介したけど、覚えているかな。ライフゲームってちょっと地味だけど、じっさいにやってみると、けっこうおもしろいんだよね。この『ライフゲームキット』は、生物の生存、繁殖、死滅などのルールをコンストラクションできるようになっているので、いろいろなルールのもとで生物の何世代にもわたる営みを観察することができる。

というわけで、正当派のライフゲームは『ライフゲームキット』にまかせるとして、このコーナーでは、ちょっと変わったライフゲームを作ってみた。

鹿野先生の話の中にも出てきたように、ふつうライフゲームというのは2次元の平面上で生物の生存、繁殖、死滅などをシミュレーションするものだけど、コンピュータでシミュレーションする場合は、3次元とか、4次元とかになっても計算すべきことが多くなるだけで可能だ。逆に1次元ライフゲームなんてものも考えられる。

ここでは、1次元の直線上で動くライフゲームを考えてみよう。ライフゲームでは、ひとつひとつの注目すべき場所の最小単位のことを〝セル〟と呼ぶが、このセルを8つ横に並べたかたちを想像してほしい。べつに8個じゃなくても、9個でも10個でも、いくつでもいいわけだけど、ひとつのセルに注目したとき、そのセルに生物がいるかいないかの情報は0か1という数字で表わすことができる。つまり、これが8つ横に並んだ状態は8ビット、つまり1バイトで表現できるのでコンピュータにとっては都合がいい。

で、遊び方だけど、とりあえず、右ページに掲載してあるリストを打ち込み、RUNさせると、メニューが表示される。

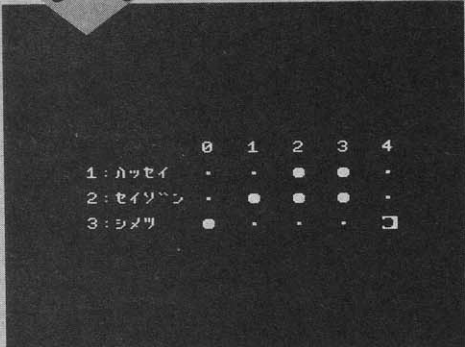
1番の〝実行〟を選ぶとライフゲームがスタートするわけだが、その前に2番の〝初期値エディット〟でいちばん初めの状態を設定しよう。カーソルキーの左右とスペースキーで0~255までの状態を作ることができる。

⬆これが1次元ライフゲームの実行画面。便宜的に8セル分の左右をつなぎ合わせ、32セル分が表示される。

続いて3番の〝ルールエディット〟でルールを同じくカーソルキーとスペースキーで設定する。ルールは、注目するセルを含め、左右2セル分、合計5セルの中に生物が何匹いるかによって生存、繁殖、死滅のいずれかが決まる。このとき、注意してほしいのは生存と死滅は相反するルールなので、たとえば、生存のルールを決定すると、死滅のルールもそれに従い決定されることになる。

初期値とルールを設定したところで、1番の実行を選ぶ。画面の一番上に世代数と、その世代の値が表示され、次々と世代ごとの状態が表示される。

4番の〝グラフ〟というのは、世代数を入力すると、0~255までの初期値に対して、設定した世代に達したときの結果(数値)をグラフで表示してくれるもの。

ライフゲームは、ルールに支配され、偶然性の入り込む余地はまったくないわけだから、ある数値を入力したときに、ある数値を出力する。いわば、ライフゲームをある種の複雑な関数として見ることもできるわけだ。

⬆注目するセルを含め左右それぞれ2セル、合計5セルの中に生物が何匹いるかで生存、繁殖、死滅のルールが決まる。

グラフ

input 255
output 0
Hit any key

⬆世代数を入力すると、0~255までの初期値に対して、設定した世代に達したときの計算結果をグラフで表示する。

プログラムの説明

このプログラムで最も重要なところは、ある世代から次の世代のパターンを求める1490行～1570行のアルゴリズムだ。

このサブルーチンでは、L1という変数が、重要な役割を果たす。L1は注目するセルを含め、まわりの5セルに生存している生物の数を持ち、L(I)は、その注目するセルに生物がいるかどうかのフラッグを示す。これを利用すると、IF文を使わずにライフゲームのアルゴリズムを表現できるわけ。

●おもな変数とサブルーチン	
D(4,2)	ルールの数値化した値
D(X,0)	繁殖の法則
D(X,1)	生存の法則
D(X,2)	死滅の法則
AN	8ビットで表わした値
L( )	生物の状態を表わす
1040～1340行	ルールエディット
1350～1370行	ルール初期値
1380～1570行	実行ルーチン
1580～1760行	初期値エディット
1770～1870行	メニュー表示
1880～2070行	グラフ作成

1次元ライフゲームLIST

```
1000 KEY OFF:COLOR 15,1,1
1010 DEFINT A-Z
1020 DIMD(4,2):K$(0)="・":K$(1)="●"
1030 GOSUB 1350:GOTO 1770
1040 FOR I=0 TO 2:S$(I)=""
1050 FOR J=0 TO 4
1060 IF D(J,I) THEN A$="●  " ELSE A$="・  "
1070 S$(I)=S$(I)+A$:NEXT J,I
1080 CLS
1090 LOCATE 0,9,0
1100 PRINT TAB(4);"        0  1  2  3  4"
1110 PRINT
1120 PRINT TAB(4);"1:ﾊｯｾｲ   ";S$(0)
1130 PRINT
1140 PRINT TAB(4);"2:ｾｲｿﾞﾝ ";S$(1)
1150 PRINT
1160 PRINT TAB(4);"3:ｼﾒﾂ    ";S$(2)
1170 LOCATE ,,0
1180 X=0:Y=0:S0=0
1190 LOCATE 12+X*3,11+Y*2,1
1200 S=STICK(0)
1210 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN
1220 IF STRIG(0) THEN GOSUB 1270
1230 IF S=S0 THEN 1200
1240 X=X+(S=7)-(S=3):X=X+(X=5)-(X=-1)
1250 Y=Y+(S=1)-(S=5):Y=Y+(Y=3)-(Y=-1)
1260 S0=S:GOTO 1190
1270 D(X,Y)=D(X,Y) XOR 1
1280 IF Y THEN D(X,3-Y)=D(X,3-Y) XOR 1
1290 GOSUB 1310:LOCATE 12+X*3,11+Y*2,1
1300 IF STRIG(0) THEN 1300 ELSE RETURN
1310 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 4
1320 LOCATE 12+J*3,11+I*2,0
1330 PRINT K$(D(J,I))
1340 NEXT J,I:RETURN
1350 RESTORE 1370:FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 4
1360 READ D(J,I):NEXT J,I:RETURN
1370 DATA 0,0,1,1,0,0,1,1,1,0,1,0,0,0,1
1380 LP$="":CO=0
1390 LOCATE ,,0
1400 FOR I=0 TO 7
1410 LP$=LP$+K$(L(I)):NEXT I:CLS
1420 PRINT CHR$(11);"ｾﾀﾞｲ";TAB(8);CO+1;TAB(
16);"ｱﾀｲ";TAB(8);AN;"    "
1430 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN
1440 LOCATE 0,22
1450 PRINT CHR$(&H1B);"L";LP$;LP$;LP$;LP$;:
GOSUB 1490
1460 LOCATE 0,2:PRINT CHR$(&H1B);"M";
1470 IF STRIG(0) THEN RETURN
1480 CO=CO+1:GOTO 1420
1490 AN=0:LP$="":FOR I=0 TO 7
1500 L1=0:FOR I1=-2 TO 2:IF I1=0 THEN I1=1
1510 L1=L1+L((I+I1)AND7):NEXT I1
1520 M(I)=D(L1,L(I))
1530 LP$=LP$+K$(M(I))
1540 NEXT I
1550 FOR I=0 TO 7
1560 L(I)=M(I):AN=AN+M(7-I)*(2^I)
1570 NEXT I:RETURN
1580 CLS
1590 LOCATE 11,9,0:PRINT "........"
1600 LOCATE 11,11:PRINT "ｱﾀｲ     0"
1610 LOCATE 11,9,1:PRINT"";
1620 X=0:FOR I=0 TO 7:L(I)=0:NEXT I
1630 S=STICK(0)
1640 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN
1650 IF STRIG(0) THEN GOSUB 1700
1660 IF S=SS THEN 1630
1670 X=X-(S=3)+(S=7):X=X+(X=8)-(X=-1)
1680 LOCATE 11+X,9,1
1690 SS=S:GOTO 1630
1700 L(X)=L(X) XOR 1:PRINT K$(L(X));CHR$(29
);
1710 AN=0:FOR I=0 TO 7
1720 AN=AN+L(7-I)*(2^I)
1730 NEXT I
1740 LOCATE 16,11,0:PRINT RIGHT$("    "+STR$
(AN),3)
1750 LOCATE 11+X,9,1
1760 IF STRIG(0)=0 THEN RETURN ELSE 1760
1770 SCREEN 1:WIDTH 32
1780 CLS:LOCATE 0,9,0
1790 PRINT TAB(8);"1:じっこう"
1800 PRINT TAB(8);"2:しょきち  ｴﾃﾞｨｯﾄ
1810 PRINT TAB(8);"3:ﾙｰﾙ    ｴﾃﾞｨｯﾄ"
1820 PRINT TAB(8);"4:ｸﾞﾗﾌ"
1830 PRINT:PRINT:PRINT
1840 INPUT "     ﾓｰﾄﾞ を せんたく してください";I
1850 ON I GOSUB1380,1580,1040,1880
1860 IF INKEY$<>"" THEN 1860
1870 LOCATE,,0:GOTO 1780
1880 CLS:INPUT "せだい を にゅうりょく して ください";SD
1890 SCREEN5:COLOR 15,1,1:CLS
1900 OPEN "grp:" AS#1
1910 FOR II=0 TO 255
1920 B$=RIGHT$("0000000"+BIN$(II),8)
1930 FOR K=0 TO 7
1940 L(K)=VAL(MID$(B$,K+1,1)):NEXT K
1950 FOR K=7 TO 0 STEP -1:PRINTL(K);:NEXT
1960 FOR J=2 TO SD
1970 GOSUB 1490
1980 NEXT J  :PRINT II,AN
1990 FOR K=7 TO 0 STEP -1
2000 PRESET(0,0):PRINT #1,"input ";II;"    "
2010 PRESET(0,8):PRINT #1,"output";AN;"    "
2020 LINE (II,211-AN¥2)-(II,211)
2030 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 2070
2040 NEXT II
2050 PRESET(0,24):PRINT #1,"Hit any key"
2060 IF INKEY$="" THEN 2060
2070 CLOSE:SCREEN1:RETURN
```

MSXビジネス活用法

カード型データベース〝GCARD〟を使う

MSXは、というか8ビットマシンはビジネスに使えないなんて、本気で思ってる人はまだいるのかな。そんな人はぜひ、この連載を読んでMSXに対する認識を新たにしてほしいと思うのだ。

図1 GCARDを使う手順

どんなデータベースを作りたいのか考える
↓
データベースを設計
（項目の指定／レイアウトの指定）
↓
データを入力する
↓
検索・抽出
↓
表示・印刷
（カードイメージ／表形式／印刷／ラベル印刷）
↓
データ変換など

ビジネスに使うならHALNOTE

〝見よ、MSXのビジネス利用の夜明けだ〟なんていうと大げさかもしれないけど、HALNOTEのように漢字が使えて、ビジネスに必要なワープロ、表計算、データベースなどの機能をもったソフトの登場で、MSXを取り巻く状況はだいぶよくなってきた。前回のこのコーナーでは、HALNOTEシリーズ全体の構成がどうなっているか、その概要を紹介したね。今月からは各ソフトについて、個別により詳しくみていくことにしよう。

この連載では、ソフトの具体的な操作(あのボタンを押して、次にこーして、あーして)はもちろん必要に応じて説明していくけど、それよりも〝なんで、ここでこういう操作が必要なのか、この機能はいったい何のためにあるのか〟ということが、理解できるような説明をしていきたいと思う。ただ読むだけでなく、この記事を読んでイメージがつかめたら、ぜひ実際に操作してみるといいね。

カード型データベースで何ができるの？

で、最初に登場してもらうソフトが〝GCARD〟。HALNOTEシリーズの中で、カード型データベースの役割を担ったものだ。

一般にデータベースソフトというと、たくさんのデータをコンピュータの中に蓄えておいて、必要なものをボタンひとつでパッと取り出す、というイメージがある。もちろん、このイメージ自体に間違いはない。まさにそのトーリ、なんだ。でも、いざデータベースを使おうとすると、このイメージから一歩もすすまない、なんてことがあるのも事実。自分で使って見ようとGCARDを買ってはきたものの、パッケージを前に唸ることになってしまう。さあ、何からはじめたらいいんだろう？

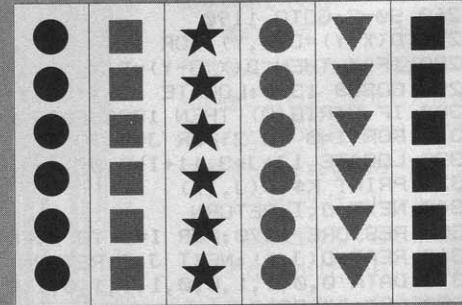
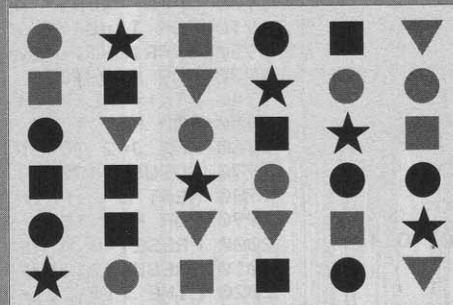
そんなあなたのために、これからGCARDで行なう作業の手順をまとめたものが図1。〝ボタンひとつでパッとデータを取り出す〟というのは、この中の〝検索・抽出〟という部分。その結果を画面に表示したり、宛名ラベルに印刷するのが〝表示・印刷〟というところだ。

実は、〝ボタンいっぱつ……〟までできてしまえば、あまり難しいところは残っていなかったりする。大変なのは、その前のデータベースを設計したり、データを入力したりするところなんだ。

何につけても整理整頓は大切だよ

一番大切な、ここさえクリアーすればデータベースを理解できた、といっていいくらいのポイント。それが、データベースソフトはデータをその性質によって〝項目〟にわけて格納している、ということだ(図2参照)。

部屋の整理や引っ越しのときのことを考えてみるとわかるけど、

図2 項目にわけて整理する

たとえば箱の中身を整理するにしても、なんでもかんでも詰め込んでしまっては、必要なものがすぐに探し出せない。データベースもこれと同じなんだ。

この図のように、中身を項目ごとにわけて整理しておけば、どこに何があるか一目瞭然だね。もっとも、この項目を設計するのが一番難しいのだけど……。

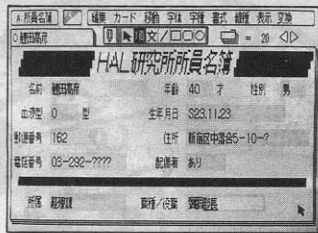



写真1 ☗実際にGCARDにデータを入力しているところなのだ

ひとつの箱になんでもゴッチャゴチャと物を放り込んでしまうと、あとで探し出すのが大変だ。確かにその箱の中に入っていることはわかっていても、取り出す効率はとっても悪い。場合によっては取り出すことが不可能になったりもする。何を隠そう、このワタシも、1ヵ月前に引っ越しをしたのに、なんでもかんでもひとつの箱にぶちこんでしまったため、いまだに荷物が片付かないでいる。

一方、カセットならカセット、CDならCDと、きちんと種類ごとに整理しておきさえすれば、その中から取り出すのは簡単だ。

データベースも同じ。なんでもかんでも無秩序に打ち込んでおくのではなく、住所録なら名前、住所、電話番号……と、どういう項目が必要なのかを整理して、そこにデータを入れていくようにしなければならないのだ。文房具屋さんで売ってる住所録も、ちゃんと欄がわかれているよね？　あれと同じこと。データベースの項目を設計するということは、白紙のカードに線を引くことと同じ作業なんだ。項目を設計するテクニックは、いずれ紹介するぞ。

データの入力は漢字かなまじりで

と、まあ、アタマでわかっていても、いざ自分でデータベースの項目を設計しようとすると、いろいろわからないことが出てくる。まあ、それは仕方のないこと。読むだけで理解できたら、みんな苦労はしないもんね。

で、とりあえずおススメなのは、最初から自分で設計せずに、まずはGCARDにサンプルとしてついてくるフォーム(項目)を利用すること。名刺管理やフロッピーディスク管理などをちゃっかり利用させてもらって、自分のデータを入れて使えば簡単でしょ。ちょっと慣れてきたら、自分なりに項目を変更してもいいね。これでGCARDを使えるようになれば、それで十分。はじめからデータベースの項目を設計するなんてイバラの道を、好き好んで歩むことはないのだ。

データの入力は、写真1のように漢字かな混じりで。ローマ字入力も、かな入力もサポートされているぞ。キーボードのどこにどの文字があるかわからないという人は、まずワープロで手紙なんかを打って慣れておくといいね。

これはあたりまえのことだけど、わざわざデータベースソフトを使う場合には、ある程度データがたくさんないと意味がない。だから、いくら面倒だからといっても、データ入力だけは省略することはできないんだ。もちろんコンピュータが〝自動的〟に入力してくれる、なんてこともない。今から毎日少しずつ住所録のデータを入れていけば、年賀状の宛名書きはGCARDがやってくれるかもしれない。さあ、頑張って打ち込もう！

検索機能で必要なデータを取り出す

データ入力が終わって、やっと〝ボタン一発……〟にたどりついた。この検索というのは、〝住所が東京都の人〟や〝性別が女の人〟などという条件にあったデータを、取り出すという仕事(図3)。また、ひとつの条件だけではなく、〝住所が東京都〟で、なおかつ〝女性〟というような、いくつかの条件を組み合わせて探し出す、なんてこともできるんだよ。

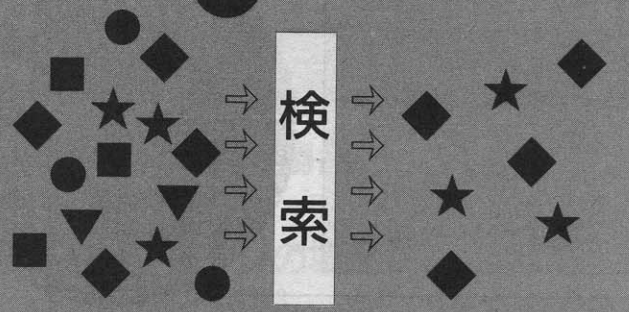
この機能は、条件を指定する方法さえわかれば、あまり難しくないハズ。GCARDに入っているサンプルデータなどを使って、いろいろと試してみてくださいな。

お好きなパターンで印刷してみよう

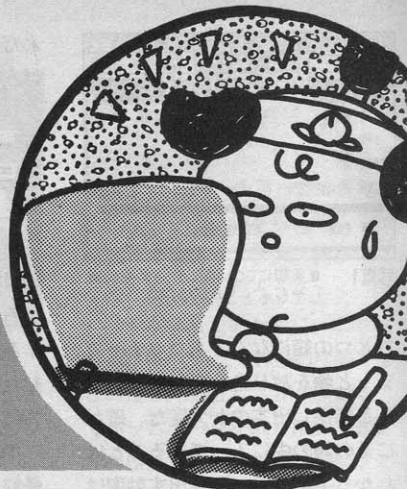
GCARDにためこんだデータは、フロッピーディスクに記録されている。とはいうものの、いくらディスクを透かして見たところで、中のデータが見えるわけがない。で、やはりこれは画面に表示して見るか、プリンタに打ち出さないといけないわけ。

さて、データをプリンタに打ち出すといっても、さまざまな方法がある。それをまとめたのが図4だ。印刷イメージを自分で設計するとなると、デザインのセンスが多少要求されるけど、あまり見ためを気にしなければ、指定自体はそう難しくない。やはり魅力的なのは、宛名ラベルのタックシール印刷じゃないかな。郵便番号や住所、氏名など、宛名書きに必要な項目を指定してシールに印刷。これだけでも、個人レベルでは十分モトが取れるような気がするけど、どうだろうか。

以上で、カード型データベースソフトのおおまかな流れは、ひととおりさらってみた。この続きは次号で。GCARDを使いこなす概念的なイメージがつかめたところで、より具体的にカード型データベースソフトを操っていくぞ。

なんとか、年賀状を出すときまでにはGCARDを使いこなせるようにしたいけど、どうなることやら。まあ、次号以降の記事を楽しみに待っていてね。

MSX2+テクニカル探検隊

走査線割り込みって何？

今月のテーマは〝走査線割り込み〟。MSX2のゲームなどで、画面をスクロールする部分と、スコアなどを表示する固定部分に2分割するのに、実際に使われている手法なんだ。難しいからしっかり読んでね！

モニター画面を表示する仕組みは？

MSX2のSCREEN5の画面が、横256×縦212ドットの点(ピクセル)の集まりで表わされることは知ってるよね。これを実際にモニターに表示する仕組みが、図1に示したもの。画面の左上から右下に向け、1ラインずつ順番に各ピクセルのデータを送ることで、画面を表示するというわけだ。このとき、横に並んだ256個のピクセルの集まりが、〝走査線〟と呼ばれるもの。つまり、横に256個のピクセルが集まって走査線ができ、縦に212本の走査線が集まって画面ができる、というわけなんだ。

コンピュータの画面だけでなく、普通のテレビ放送なども、この走査線を使って表わされている。日本やアメリカの〝NTSC方式〟というテレビ放送では、525本の走査線で画面が表示されているぞ。ただし実際に画面に映る数は約490本。残りの走査線には、〝同期信号〟と呼ばれるテレビを制御するための信号や、文字多重放送のための信号が含まれているんだ。1秒間に表示される画面の数は30枚、1画面には525本の走査線が含まれるわけだから、525×30＝15,750本もの走査線が、たった1秒間の画面に表示されているわけだね。テレビ放送やMSXの画面表示の仕様にある、〝垂直走査周波数30Hz、水平走査周波数15.75kHz〟という値は、こうした意味を持っているんだ。

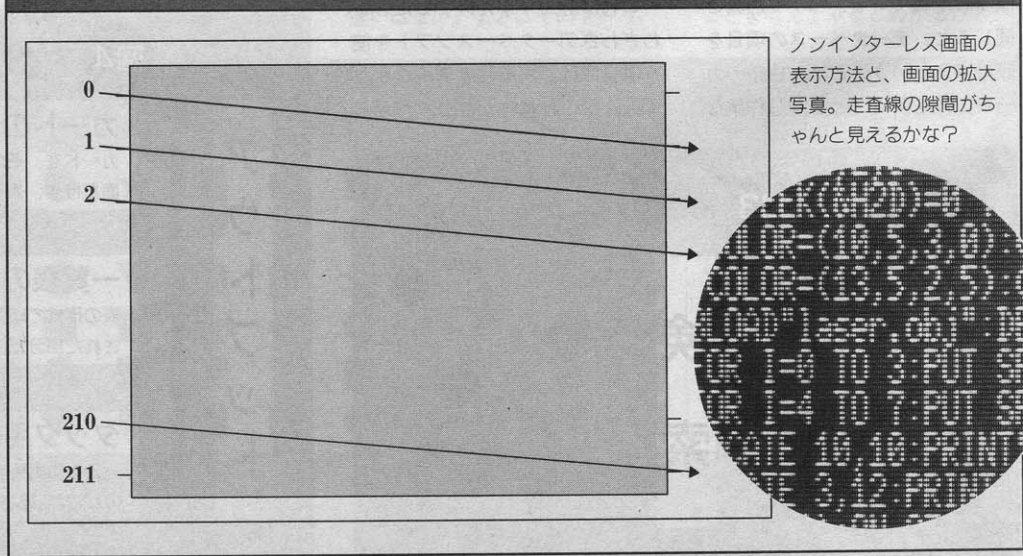
16ビットコンピュータなどに多く見られる、横640×縦400ドットの画面表示機能を持つものでは、多くのドットを表示するために水平走査周波数が24kHzの、専用モニターが必要になる。また最新のコンピュータではさらに画面表示が細かくなり、31.5kHzや34kHzのモニターが使われるんだ。

こうした、さまざまな水平走査周波数の画面にも対応したものが、先月号でも紹介した〝マルチスキャンモニター〟。15.75kHzから34kHzまでのどの周波数にも対応したものから、15.75kHzと24kHzの2種類を切り替えるものなど、さまざまな機種がある。これから新しくモニターを買うなんて場合は、自分が持っているコンピュータや将来使いたいコンピュータの仕様をよく調べて、多くの水平走査周波数に対応するマルチスキャンモニターを選ぼうね。

参考までに書いておくと、西ヨーロッパ諸国では〝PAL〟、フランスやソ連などでは〝SECAM〟という方式のモニターが使われ、これらの方式ではNTSC方式と走査線の数が異なる。だから、ヨーロッパ製のコンピュータや輸出用のMSXを日本のモニターに接続しても、画面を表示することはできないんだ。ソニーやビクターなどではNTSC、PAL、SECAMの各方式を切り替えられるモニターを作っているけど、輸出用コンピュータの検査などといった特殊な用途に使われるものなので、非常に高価だ。

また、これも余談になるけど、VTRやビデオディスクの性能を示す〝水平解像度〟というものは、走査線の数とは関係ない。コンピュータ画面の横方向のドット数に相当する、画面の細かさを表わしたものなんだ。垂直解像度は、走査線の数と同じでどのVTRでも同じだけど、〝EDβ〟や〝SVHS〟では従来のVTRよりも水平解像度が良くなっているぞ。

図1 テレビ画面上の走査線のようすなのだ

ノンインターレス画面の表示方法と、画面の拡大写真。走査線の隙間がちゃんと見えるかな？

インターレス方式によるテレビ放送

コンピュータ画面を表示する仕組みは図1のようだったけど、これがテレビ放送となると、厳密にはちょっと違ってくるんだ。まずは図2をじっくりと見てほしい。

これはインターレスという画面の表示方式を説明したもの。実際のテレビ放送では、この方式が採用されているわけだ。まず画面上端の走査線を0番とすると、1番、2番、3番と、図1で説明したのと同じように走査線を表示していく。そして画面の一番下までいったら、今表示した各走査線の間を埋めるように212番、213番、214番と、順番に走査線を表示していくわけなんだね。

インターレスという単語を直訳すると、〝隙間なし〟という意味だけど、文字どおり図1で説明した走査線の間を、さらにもう1本の走査線で埋めることで、ピクセル間の隙間をなくしているんだ。ちなみに、図1のようにインターレスによらずに全部の走査線を順番に表示する方式を、〝ノンインターレス〟というぞ。

それでは、テレビ放送でなぜこのインターレス方式が採用されたかといえば、さまざまな原因から発生する雑音(ノイズ)と、それにより起きる画面の乱れを目立たなくするため。たとえば、0番と1番の走査線が雑音によって乱れても、多少の時間をおいてから、その間に表示される212番の走査線が正常ならば、画面の乱れも目立たないというわけだ。電波が空中を飛んでくる間に受ける雑音や、ほかの電化製品の影響などで発生する雑音、電源コンセントから拾う雑音など、テレビ放送がさまざまな雑音から影響を受けやすいだけに、このインターレスというのは有効な方式なんだね。

これとは逆にインターレス方式の欠点は、となりあう走査線の位置がわずかにずれているために、画面がゆれて見えること。テレビ放送のように動きがある画面ではさほど気にならないけど、コンピュータ画面のように細かい文字を静止した状態で表示する場合などは、ちらつきが目立ちやすいんだ。このため、MSXも含めて、多くのコンピュータでは、ノンインターレスでの画面表示が通常は使われている。

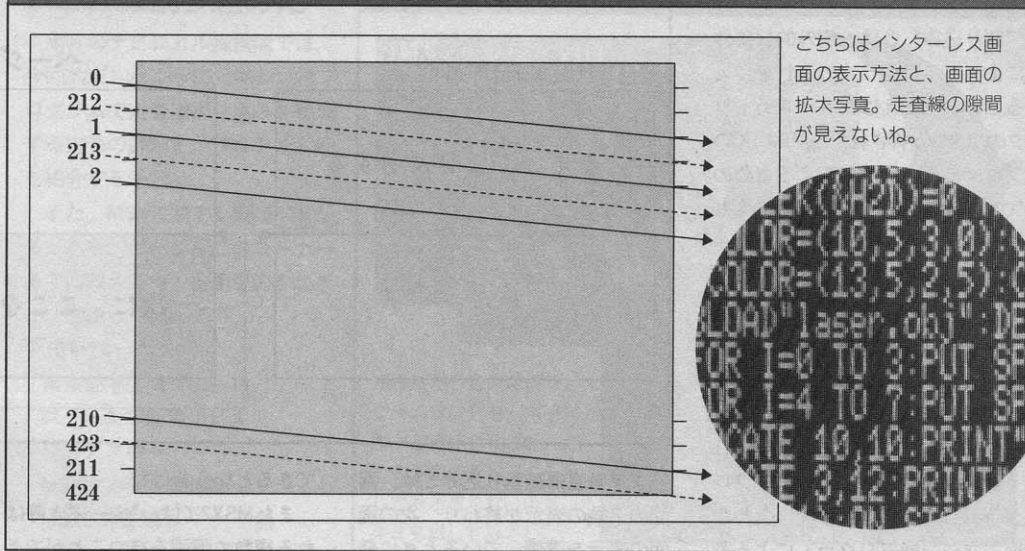
図2 インターレスモードではこうなるぞ

こちらはインターレス画面の表示方法と、画面の拡大写真。走査線の隙間が見えないね。

図3 インターレスモードを指定する方法

MSX2マシンの場合

```
SCREEN ,,,,,1
```

MSX2+マシンの場合

```
CALL KANJI3
```

MSX2以降のマシンでは、画面をインターレスモードに切り替えることができる。ただし漢字モードを指定できるのは、MSX2+だけだからね。

MSX2におけるインターレス画面

多くのコンピュータでは、〝通常は〟ノンインターレス画面が使われる……と条件付きで書いた理由は、実はMSX2ではインターレス画面も使えるからだ。

どうして、ちらつきの多いインターレス方式を採用したかという第1の目的は、家庭用のテレビモニター(つまりコンピュータ専用でない、いわゆる家庭用テレビと呼ばれるもの)で、縦424ドットの画面表示を行なうためだ。MSX2が開発された1985年当時は、マルチスキャンモニターが一般的でなく、また水平走査周波数24kHzのモニターも10万円を超える高価なものだった。そこで、MSX2と組み合わせるモニターとしては、一般の家庭用テレビや、水平走査周波数が15.75kHzの低解像度モニターが主流となっていたわけだ。

たとえばMSX2+で、

CALL KANJI3

という命令を実行し、画面をインターレスモードに切り替えることで、縦24行の漢字表示を可能にしたわけだ。ただし、前にも書いたように、インターレスでの画面表示はちらつきが多く目が疲れやすいので、ときどき休憩するように心がけようね。

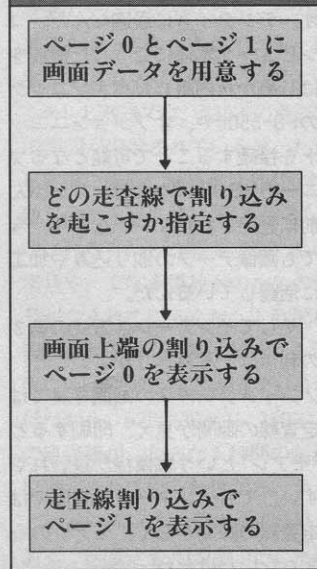
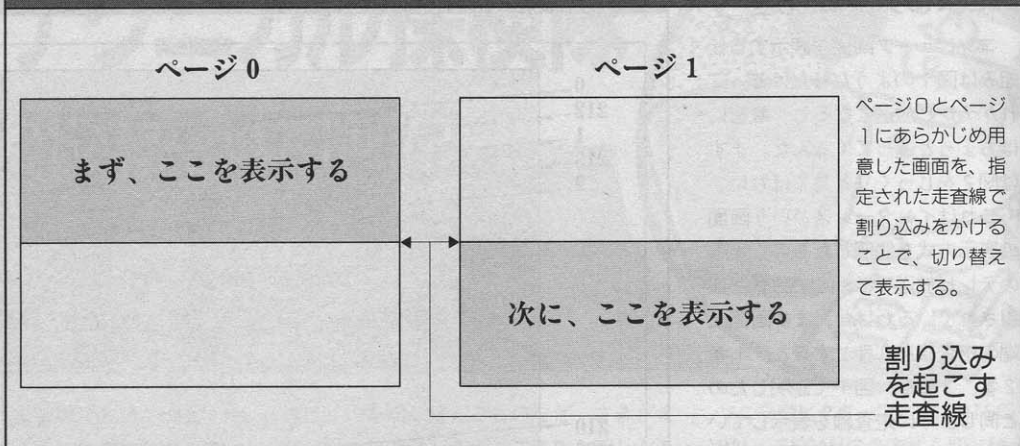
第2の目的は、第1の目的よりも積極的なもので、MSX2とテレビ画面を接続することによる〝スーパーインポーズ〟や〝ビデオ・デジタイズ〟を可能にするためだ。水平走査周波数15.75kHzと、インターレス方式を使うMSX2の画面は、テレビ画面にコンピュータの画面を重ねるスーパーインポーズや、テレビ放送やビデオカメラの画像をコンピュータに取り込む、ビデオ・デジタイズに最適なんだ。コンピュータ本体にこうした機能をはじめから内蔵したパナソニックのFS-5500や、オプションユニットを接続することで可能となるソニーのHB-F900などは、ずいぶん前に発売されたマシンながら、今でも画像データの取り込みや加工に活躍しているんだ。

そしてインターレス方式の第3の利点は、写真写りがよいこと。ノンインタレースの画面写真では走査線の隙間が見え、印刷すると〝モアレ〟という縞模様が現われやすい。でもインターレス画面では走査線の隙間がなく、モアレの心配もないわけだね。

走査線割り込みの原理なのだ

〝割り込み〟とは、例外的な条件によってプログラムの流れを変えること。たとえばジョイスティックのボタンが押されたら、BASICのプログラムの流れを変えるための、〝ON STRIG GOSUB〟という命令も、この割り込みを処理する命令の一種なんだ。

〝走査線割り込み〟もこれと原理は同じで、指定された番号の走査線の表示が終わると、割り込み処理が行なわれるというもの。でも、走査線割り込みは高速に処理される必要があるので、BASICでプログラムしていたのでは間に合わない。マシン語プログラムによる割り込み処理が必要になるんだ。このプログラムは来月号で紹介する予定だから、お楽しみにね。

それでは、割り込み処理の原理を簡単に説明するぞ。まず画面表示を制御するVDPは、特定の条件によって、CPUに割り込み信号を送ることができる。この条件には、〝ライトペン〟、〝水平帰線〟、〝垂直帰線〟、〝走査線〟という4種類があるけど、MSX2ではライトペンと水平帰線の割り込みは使われない。

まず垂直帰線割り込みとは、画面の下端の表示が終わり、次の画面の表示を準備しているときに発生するもので、60分の1秒ごとにかならず発生する。これがゲーム中の音楽の演奏タイミングの調整などに使われる、MSXの〝タイマー割り込み〟の正体だ。そして今回問題となるのが、特定の走査線の表示が終わったときに発生する、走査線割り込みだ。この割り込みも、60分の1秒ごとに発生する。

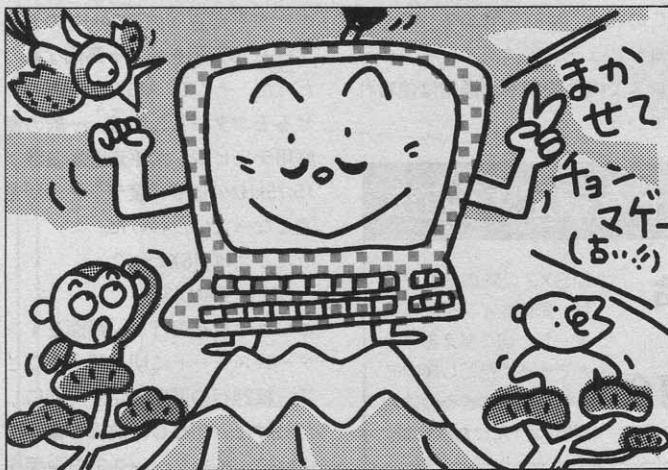
垂直帰線割り込みと走査線割り込みを組み合わせると、画面の上端と任意の走査線の2ヵ所で、割り込みを発生させることができる。これで、画面を垂直帰線割り込みから走査線割り込みまでの上部分と、走査線割り込みから垂直帰線割り込みまでの下部分に、2分割できるというわけだ。

またMSX2では、〝ページ〟と呼ばれる複数の画面を持つことができる。ビデオRAMが128キロバイトのMSX2では、SCREEN5または6で4画面、SCREEN7と8では2画面のページを持てるというわけ。これらをBASICの、〝SET PAGE〟命令で切り替えれば、複数の画面を瞬時に表示することができるんだ。

この機能を利用したのが、ゲームソフトなどで活用されている走査線割り込み。マシン語で割り込み処理プログラムを作り、走査線割り込みでページを切り替えることで、画面の上側と下側に別々のページを表示するわけだ。さらに、VDPのスクロール機能を組み合わせれば、片方の画面だけをスクロールさせることも可能だぞ。

走査線割り込みの実例を紹介する

筆者は正直にいって、はじめてVDPの仕様書を見たとき、〝走査線割り込みなんか何の役に立つのだろう〟と疑問を持ったものだった。『MSX2テクニカルハンドブック』などにも、走査線割り込み機能があるということは紹介されていたものの、具体的なプログラム例や応用例は掲載されていなかったのだ。それが実際にゲームソフトに応用され、だれもをウーンとうならせたのは、コンパイルが開発しポニーキャニオンから発売された、『ザナックEX』というゲームが登場してからだと思う。

MSXがMSX2になって拡張された機能のひとつに、〝ハードウエア縦スクロール〟がある。これはシューティングゲームを作るには非常に便利な機能だったのだけど、そのままでは画面全体がスクロールしてしまうため、ゲームには欠かせないスコア表示などを、画面上に固定することができなかった。ところがザナックEXでは、画面を高速に縦スクロールさせながら、画面上端の固定位置にスコアを表示させていたのだ。当時のMマガ編集部では、どういうワザを使っているのか話題になったのだけど、スコア部分とスクロール部分の境

界のちらつきから、走査線割り込みと判明したわけ。と、まあ、一度気づいてしまえば〝コロンブスの卵〟で、これ以降、走査線割り込みを利用したシューティングゲームが、次々と開発されるようになったわけだね。

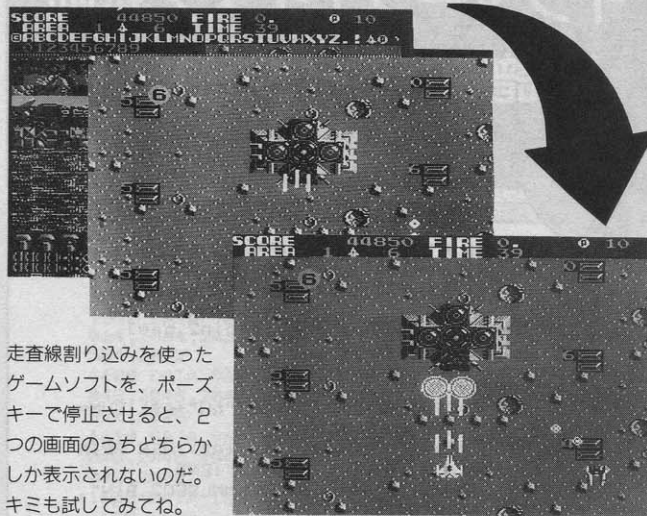
さらにMSX2＋では、走査線割り込みと〝ハードウエア横スクロール〟を組み合わせて、画面の一部分だけを横スクロールさせることも行なわれている。コナミから発売された『F-1スピリット3Dスペシャル』では、ゲーム画面だけを横スクロールさせながら、走査線割り込みによって、画面下部にF1マシンのコックピットのようすを表示しているようだ。

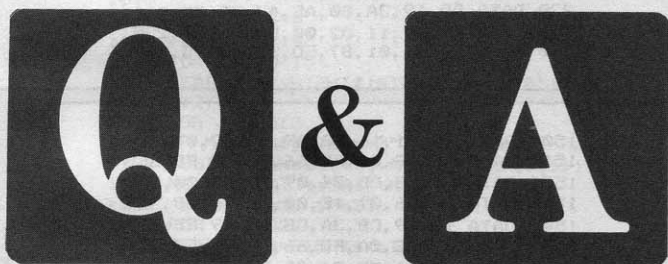
来月号も走査線割り込みだ

来月のテクニカル探検隊では、今回約束したように、マシン語プログラムで走査線割り込みを処理する方法の詳細と、プログラム例を紹介する予定だ。

また、MSXに関する疑問などがあったら、どんどんこのコーナーあてに教えてね。誌面が許すかぎり、解説していくぞ。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
MSX2＋質問コーナー係

図6 走査線割り込みの実態は!?

走査線割り込みを使ったゲームソフトを、ポーズキーで停止させると、2つの画面のうちどちらかしか表示されないのだ。キミも試してみてね。

キミのソボクな疑問にズバッと答える!

Q どういうファイルに、どのような拡張子をつければいいのかわからない。"COM"や"SYS"のような特別な拡張子は、ほかにもあるのかな?

A MSX-DOSやMS-DOSのファイル名は、8文字以内の本体と3文字以内の〝拡張子〟の組み合わせで表わされる。拡張子とは〝extention〟の直訳で、ファイルの性質を示すためのものだ。

MSX-DOSで特別な意味を持つ拡張子は、〝COM〟、〝BAT〟、〝BAS〟、〝SYS〟の4種類。拡張子の名前の習慣に逆らって、たとえばBASICのプログラムを〝PROGRAM.COM〟なんてファイル名でセーブすることもできるけど、これをMSX-DOSのCOMファイルとして実行させようとすると、MSX-DOSが暴走してしまう。これら4種類の拡張子は、正しく使うようにしよう。

また、MSX-DOSとMS-DOSのディスクは共通に使うことができるので、右の表のようにMS-DOSで特別な意味を持つ拡張子を使うことも避けよう。また、アプリケーションプログラムなどが一時的に作るファイルの名前に〝$〟を含む習慣があるので、これも避けたほうがいいだろう。たとえばMSX-DOS2のパイプライン機能を使った場合は、〝PIPE001.$$$〟というようなファイルが作られるんだ。

右に掲載したのは『MS-DOSエンサイクロペディア』第2巻(アスキー刊)にあった、拡張子一覧をまとめたもの。このとおりにしなくちゃいけない、ということはないけど、拡張子をつけるときの参考にしてね。

一般的に使われるファイル拡張子一覧

拡張子	意味
ASC	ASCIIテキストファイル
BAK	バックアップファイル
BAT	バッチファイル
BIN	バイナリーファイル
COM	実行可能なプログラムファイル
DAT	データファイル
DOC	ドキュメンテーションまたはドキュメントファイル
ERR	エラーファイル
FNT	フォントファイル
FON	フォントファイル
HEX	INTELヘキサデシマル・フォーマットファイル
HLP	ヘルプファイル
INC	インクルードファイル
LIB	ライブラリファイル
LST	リストファイル
MAC	M80のソースファイル
OVL	オーバーレイファイル
PRN	M80が出力するリスト
REF	クロスリファレンス・リスティングファイル
SYM	シンボルファイル
SYS	システムファイルまたはデバイスドライバ
TMP	テンポラリーファイル
TXT	テキストファイル
Z80	M80のソースファイル

MS-DOSで特定の目的に使われる拡張子一覧

@@@ $$$ CAL CRD DEF DRV EXE GRB INI MAP MOD
MSP OBJ PIF QLB RC RES SCR TRM WRI

プログラミング言語に使われる拡張子一覧

ASM BAS C COB COD CRF DEG FOR H INT MSG
OVR PAS

MIDI インターフェイス2対応 楽譜エディタLIST

PROGRAM A

"MKBIN2. BAS"

```
10 'MAKE (MMLSEQ2.BIN)  [mkbin2.bas]
20 CLEAR 100,&HAFFF
30 AD=&HC800:GYOU=1000
40 SUM=0
50 FOR I=0TO7:READA$:D=VAL("&H"+A$):SUM=
SUM+D:POKEAD,D:AD=AD+1:NEXT
60 READ A$:IF SUM<>VAL("&H"+A$)THEN PRIN
TGYOU;"ぎょうの DATAが ちがいます。":END
70 IF GYOU=1910 THEN BSAVE"MMLSEQ2.BIN",
&HC800,AD:END
80 GYOU=GYOU+10:GOTO 40
1000 DATA C3,F9,C9,C3,79,CA,C3,BA,608
1010 DATA CA,C3,00,00,C3,00,00,00,250
1020 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1030 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1040 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1050 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1060 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1070 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1080 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1090 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1100 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1110 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1120 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1130 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1140 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1150 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1160 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1170 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1180 DATA 00,00,00,00,00,C3,13,C9,19F
1190 DATA FD,7E,01,B7,CA,ED,C9,DD,590
1200 DATA 21,92,C8,FD,7E,0C,DD,BE,49D
1210 DATA 02,28,04,38,1A,18,38,FD,1CD
1220 DATA 7E,0B,DD,BE,01,28,04,38,289
1230 DATA 0E,18,2C,FD,7E,0A,DD,BE,372
1240 DATA 00,28,04,38,02,18,20,FD,19B
1250 DATA 7E,04,FE,80,28,19,FD,36,374
1260 DATA 0D,80,FD,7E,00,E6,0F,F6,3F3
1270 DATA 90,CD,EE,C9,FD,7E,04,CD,560
1280 DATA EE,C9,3E,00,CD,EE,C9,DD,556
1290 DATA 21,92,C8,FD,7E,09,DD,BE,49A
1300 DATA 02,28,05,38,10,D2,ED,C9,2FF
1310 DATA FD,7E,08,DD,BE,01,38,05,35C
1320 DATA 28,03,C3,ED,C9,FD,6E,05,414
1330 DATA FD,66,06,23,23,FD,75,05,326
1340 DATA FD,74,06,FD,6E,05,FD,66,44A
1350 DATA 06,E5,DD,E1,DD,7E,00,FE,502
1360 DATA FF,20,07,AF,FD,77,01,C3,40D
1370 DATA 9F,CA,DD,7E,00,FE,80,28,46A
1380 DATA 3F,38,44,FE,A0,20,09,DD,35F
1390 DATA 7E,01,FD,77,03,C3,05,C9,387
1400 DATA FE,B0,20,13,FD,7E,00,E6,442
1410 DATA 0F,F6,C0,CD,EE,C9,DD,7E,5A4
1420 DATA 01,CD,EE,C9,C3,05,C9,DD,4F3
1430 DATA 7E,00,E6,F0,FE,90,20,A5,4A7
1440 DATA DD,7E,00,E6,0F,32,91,C8,3DB
1450 DATA DD,7E,01,32,90,C8,18,95,393
1460 DATA 3E,80,FD,77,04,18,06,DD,331
1470 DATA 7E,00,FD,77,04,FD,7E,07,378
1480 DATA FD,77,0A,FD,7E,08,FD,77,475
1490 DATA 0B,FD,7E,09,FD,77,0C,DD,3EC
1500 DATA 5E,01,16,00,AF,FD,77,07,29F
1510 DATA FD,6E,08,FD,66,09,19,FD,3F5
1520 DATA 75,08,FD,74,09,21,00,00,218
1530 DATA DD,56,01,1E,00,CB,3A,CB,322
1540 DATA 1B,19,CB,3A,CB,1B,19,EB,323
1550 DATA FD,6E,0A,FD,66,0B,19,FD,3F9
1560 DATA 75,0A,FD,74,0B,FD,7E,0C,382
1570 DATA CE,00,FD,77,0C,FD,7E,04,3CD
1580 DATA FE,80,28,19,FD,77,0D,FD,43D
1590 DATA 7E,00,E6,0F,F6,90,CD,EE,4B4
1600 DATA C9,FD,7E,04,CD,EE,C9,FD,5C9
1610 DATA 7E,03,CD,EE,C9,C9,F5,DB,59E
1620 DATA 11,E6,04,28,FA,F1,D3,10,3F1
1630 DATA C9,21,D0,CA,06,09,0E,11,2B2
1640 DATA ED,B3,AF,32,92,C8,32,93,4A0
1650 DATA C8,32,94,C8,06,08,DD,21,362
1660 DATA 10,C8,FD,21,00,B0,DD,36,3B9
1670 DATA 01,01,DD,36,02,40,DD,36,26A
1680 DATA 03,40,DD,36,04,80,DD,36,2ED
1690 DATA 0D,80,DD,36,07,00,DD,36,2BA
1700 DATA 08,00,DD,36,09,00,DD,36,237
1710 DATA 0A,00,DD,36,0B,00,DD,36,23B
1720 DATA 0C,00,FD,6E,00,FD,66,01,2DB
1730 DATA DD,75,05,DD,74,06,FD,23,3CE
1740 DATA FD,23,11,10,00,DD,19,10,247
1750 DATA BD,06,08,FD,21,10,C8,C5,386
1760 DATA CD,95,C8,11,10,00,FD,19,361
1770 DATA C1,10,F4,F3,21,79,CA,22,43E
1780 DATA 9B,FD,3E,C3,32,9A,FD,FB,55D
1790 DATA C9,ED,5B,90,C8,2A,92,C8,4ED
1800 DATA 19,22,92,C8,3A,94,C8,CE,3F9
1810 DATA 00,32,94,C8,06,08,FD,21,2BA
1820 DATA 10,C8,C5,CD,98,C8,11,10,3EB
1830 DATA 00,FD,19,C1,10,F4,C9,DD,481
1840 DATA 21,10,C8,06,08,11,10,00,128
1850 DATA DD,7E,01,B7,C0,DD,19,10,3D9
1860 DATA F7,CD,BA,CA,3E,C9,32,9A,51B
1870 DATA FD,C9,06,10,78,E6,0F,F6,43F
1880 DATA B0,CD,EE,C9,3E,7B,CD,EE,5A8
1890 DATA C9,AF,CD,EE,C9,10,ED,C9,5C2
1900 DATA 18,14,44,03,E0,05,EA,11,253
1910 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
```

PROGRAM B

"FONT. BAS"

```
10 'font & editer sub program [FONT.BAS]
20 CLEAR 100,&HADFF
30 'MAKE (subedit.bin)
40 AD=&HAE00:GYOU=100
50 SUM=0
60 FOR I=0TO7:READA$:D=VAL("&H"+A$):SUM=
SUM+D:POKEAD,D:AD=AD+1:NEXT
70 READ A$:IF SUM<>VAL("&H"+A$)THEN PRIN
TGYOU;"ぎょうの DATAが ちがいます。":END
80 IF GYOU=510  THEN BSAVE"subedit.bin",
&HAE00,AD:GOTO 1000
90 GYOU=GYOU+10:GOTO 50
100 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
110 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
120 DATA C3,33,AE,C3,6D,AE,C3,AB,4F0
130 DATA AE,C3,FE,AE,C3,13,AF,C3,565
140 DATA F6,AE,C3,FA,AE,2A,10,B0,4F9
150 DATA ED,5B,01,AE,23,B7,ED,52,410
160 DATA E5,C1,C9,CD,25,AE,2A,10,449
170 DATA B0,ED,5B,10,B0,13,13,ED,3CB
180 DATA B8,DD,21,02,B0,3A,00,AE,350
190 DATA 87,5F,16,00,DD,19,3A,00,22C
200 DATA AE,47,3E,08,90,47,11,02,225
210 DATA 00,DD,6E,00,DD,66,01,19,2A8
220 DATA DD,75,00,DD,74,01,DD,23,3A4
230 DATA DD,23,10,ED,C9,CD,25,AE,466
240 DATA 0B,0B,ED,5B,01,AE,2A,01,238
250 DATA AE,23,23,ED,B0,DD,21,02,391
260 DATA B0,3A,00,AE,87,5F,16,00,294
270 DATA DD,19,3A,00,AE,47,3E,08,26B
280 DATA 90,47,11,02,00,DD,6E,00,235
290 DATA DD,66,01,B7,ED,52,DD,75,48C
```

```
300 DATA 00,DD,74,01,DD,23,DD,23,352
310 DATA 10,EB,C9,21,FF,FF,22,01,406
320 DATA AE,3A,00,AE,87,5F,16,00,292
330 DATA 21,00,B0,19,5E,23,56,D5,296
340 DATA DD,E1,ED,4B,03,AE,21,00,3C8
350 DATA 00,16,00,DD,7E,00,FE,FF,36E
360 DATA C8,FE,81,30,1B,DD,5E,01,3CE
370 DATA 19,E5,B7,ED,42,E1,DD,23,4C5
380 DATA DD,23,38,E7,22,03,AE,DD,3CF
390 DATA 2B,DD,2B,DD,22,01,AE,C9,3AA
400 DATA DD,23,DD,23,18,D5,1E,06,311
410 DATA 18,06,1E,07,18,02,1E,08,83
420 DATA F3,DB,AA,57,E6,F0,B3,D3,62B
430 DATA AA,DB,A9,32,05,AE,7A,D3,460
440 DATA AA,FB,C9,21,00,00,22,03,2B4
450 DATA AE,3A,00,AE,87,5F,16,00,292
460 DATA 21,00,B0,19,5E,23,56,EB,2AC
470 DATA 11,00,00,3A,01,AE,BD,20,1D7
480 DATA 05,3A,02,AE,BC,C8,46,23,2DC
490 DATA 4E,23,78,FE,81,30,EC,EB,46F
500 DATA 06,00,09,EB,ED,53,03,AE,2EB
510 DATA 18,E1,B7,B7,B7,00,00,00,31E
1000 'make font data in screen7 page1
1010 COLOR1,15,15:SCREEN7,0,0:SETPAGE 1,
1:CLS
1020 FOR Y=32TO48STEP4
1030 LINE(280,Y)-STEP(47,0),3
1040 LINE(280,Y+24)-STEP(47,0),3
1050 NEXT
1060 GOSUB1090
1070 BSAVE"font.sc7",0,&H5FFF,S
1080 SETPAGE 0,0:END
1090 '
1100 RESTORE1490
1110 FOR K=0TO19
1120 FOR Y=0TO 15
1130 READ A:A$=RIGHT$(STRING$(11,"0")+BI
N$(A),12)
1140 FOR J=1TO12
1150 IF MID$(A$,J,1)="0"THEN 1170
1160 PSET(J-1+K*14,Y),VAL(MID$(A$,J,1))
1170 NEXTJ:NEXT Y:NEXT K
1180 'toon kigou 10*27
1190 FOR Y=0TO27
1200 READ A:A$=RIGHT$(STRING$(9,"0")+BIN
$(A),10)
1210 FOR J=1TO10
1220 IF MID$(A$,J,1)="0"THEN 1240
1230 PSET(J-1,Y+16),VAL(MID$(A$,J,1))
1240 NEXTJ:NEXT Y
1250 'heon kigou 14*16
1260 FOR Y=0TO15
1270 READ A:A$=RIGHT$(STRING$(13,"0")+BI
N$(A),14)
1280 FOR J=1TO14
1290 IF MID$(A$,J,1)="0"THEN 1310
1300 PSET(J-1+10,Y+16),VAL(MID$(A$,J,1))
1310 NEXTJ:NEXT Y
1320 '#,flat 6*10
1330 FOR K=0TO1
1340 FOR Y=0TO9
1350 READ A:A$=RIGHT$(STRING$(5,"0")+BIN
$(A),6)
1360 FOR J=1TO6
1370 IF MID$(A$,J,1)="0"THEN 1390
1380 PSET(J-1+K*6+24,Y+16),VAL(MID$(A$,J
,1))
1390 NEXTJ:NEXT Y:NEXT K
1400 '3renpu 14*16
1410 FOR Y=0TO15
1420 READ A:A$=RIGHT$(STRING$(13,"0")+BI
N$(A),14)
1430 FOR J=1TO14
1440 IF MID$(A$,J,1)="0"THEN 1460
1450 PSET(J-1+36,Y+16),VAL(MID$(A$,J,1))
1460 NEXTJ:NEXT Y
1470 RETURN
1480 '
1490 DATA 96,80,72,100,82,72,100,82,72,1
00,82,72,1988,4034,3968,3840
1500 DATA 96,80,72,68,98,80,72,68,98,80,
72,68,1986,4032,3968,3840
1510 DATA 96,112,120,68,66,98,114,124,68
,66,66,68,1992,4032,3968,3840
1520 DATA 96,112,120,126,71,65,65,65,66,
68,72,64,1984,4032,3968,3840
1530 DATA 64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,
64,64,1984,4032,3968,3840
1540 DATA 64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,
64,64,1984,2112,2176,3840
1550 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1984,2
112,2176,3840
1560 DATA 960,1984,4032,4032,2176,2304,3
648,2176,2304,3648,2176,2304,3648,2176,2
304,3584
1570 DATA 960,1984,4032,3968,2112,2176,3
840,3584,2112,2176,3840,3584,2112,2176,3
840,3584
1580 DATA 960,1984,4032,3968,2176,2112,2
112,2176,3968,3648,3136,2112,2176,3840,3
584,3072
1590 DATA 960,1984,4032,3968,2112,2080,2
064,2064,2064,2064,2080,2272,4032,3840,3
584,3072
1600 DATA 960,1984,4032,3968,2048,2048,2
048,2048,2048,2048,2048,2048,2048,2048,2
048,2048
1610 DATA 960,1088,2112,3968,2048,2048,2
048,2048,2048,2048,2048,2048,2048,2048,2
048,2048
1620 DATA 1536,400,1648,800,416,1600,832
,128,1152,768,256,0,0,0,0,0
1630 DATA 1536,1808,240,3104,3616,320,19
2,3200,3712,768,256,0,0,0,0,0
1640 DATA 1536,3856,1552,480,32,3136,364
8,896,128,256,256,0,0,0,0,0
1650 DATA 1536,3856,1552,480,32,64,64,12
8,128,256,256,0,0,0,0,0
1660 DATA 1024,768,384,384,896,1792,3584
,3584,1792,768,1920,3584,3072,1024,512,0
1670 DATA 0,0,0,0,4092,4092,4092,0,0,0,0
,0,0,0,0,0
1680 DATA 0,0,0,0,0,0,4092,4092,4092,0,0
,0,0,0,0,0
1690 DATA 8,28,54,54,38,38,44,44,56,48,8
0,208,444,854,851,851,787,787,406,248,16
,16,16,400,400,272,272,224
1700 DATA 4032,4192,8242,8248,12344,1234
4,58,56,56,112,224,384,768,1024,6144,819
2
1710 DATA 2,18,19,30,50,18,19,30,50,16
1720 DATA 32,32,32,32,44,50,34,36,40,48
1730 DATA 480,528,528,16,96,6246,4114,46
26,4626,4578,4098,4098,4098,4098,4098,40
98
```

PROGRAM C

"AUTOEXEC. BAS"

```
10 '[AUTOEXEC.BAS]
20 CLEAR 100,&HADFF
30 BLOAD"subedit.bin"
40 BLOAD"mmlseq2.bin"
50 'clear music data
60 PA=&HB012
70 FOR I=&HB000TO&HB00E STEP2
80 PA$=RIGHT$("000"+HEX$(PA),4)
90 POKE I,VAL("&h"+RIGHT$(PA$,2))
100 POKE I+1,VAL("&h"+LEFT$(PA$,2))
110 PA=PA+2
120 NEXT I
130 POKE&HB010,&H21:POKE&HB011,&HB0
140 FOR I=&HB012TO&HB021:POKEI,255:NEXT
I
150 COLOR 1,15,15:SCREEN7:SETPAGE1,1:CLS
160 BLOAD"font.sc7",S
170 SETPAGE0,0:COLOR 15,4,7
180 RUN"gakufued.bas"
```

"GAKUFUED. BAS"

```
10 '[GAKUFUED.BAS]          1989.5  POCHI
20 CLEAR 100,&HADFF
30 DEFINT A-Z:DEFSNG D,S
40 DIM NY(11),YN(6),FL(11)
50 DEFUSR0=&HAE10:DEFUSR1=&HAE13:DEFUSR2
=&HAE16:DEFUSR3=&HAE19:DEFUSR4=&HAE1C:DE
FUSR5=&H3E:DEFUSR6=&HAE1F:DEFUSR7=&HAE22
:DEFUSR8=&HC800:DEFUSR9=&HC806
60 OUT1,0:OUT1,0:OUT1,&H40:OUT1,&H4E:OUT
1,&H15 '8251 ｲﾆｼｬﾗｲｽﾞ
70 FOR I=1TO10:KEY I,"":NEXT
80 COLOR1,15,15:SCREEN0:WIDTH40:KEYOFF
90 ON STOP GOSUB100:STOPON:GOTO 130
100 'INTERUPT FUCK OFF,MIDI ALL NOTE OFF
110 STOPOFF:POKE&HFD9A,&HC9:A=USR9(0)
120 COLOR15,4,7:A=USR5(0):END
130 PA=1:SBAR=1:FUTEN=0:SHARP=0:REN3=0:S
Y=192
140 SCREEN7,0,0:SETPAGE 0,0
150 CLOSE#1:OPEN"grp:"AS#1
160 RESTORE170:FOR I=0TO11:READ NY(I):NE
XT
170 DATA 0,0,2,2,4,6,6,8,8,10,10,12
180 RESTORE190:FOR I=0TO6:READ YN(I):NEX
T
190 DATA 0,2,4,5,7,9,11
200 RESTORE210:FOR I=0TO11:READ FL(I):NE
XT
210 DATA 0,1,0,1,0,0,1,0,1,0,1,0
220 '
230 SPRITE$(0)="ﾀｰｬ◆◆ｬｰﾀ"
240 SPRITE$(1)="ﾀみわ"+CHR$(255)+CHR$(255)
+"わみﾀ"
250 PSET(208,169):PRINT#1,"PART  BAR  TI
ME  DATA
260 PSET(208,169+8):PRINT#1," 1     1
4/4"
270 COPY(0,16)-(9,43),1TO(16,28)
280 COPY(0,16)-(9,43),1TO(16,108)
290 COPY(10,16)-(23,31),1TO(16,57)
300 COPY(10,16)-(23,31),1TO(16,137)
310 LINE(134,198)-STEP(2,2),1,BF
320 COPY(36,16)-(49,31),1TO(144,186)
330 COPY(24,16)-(29,25),1TO(162,192)
340 COPY(0,0)-(97,15),1TO(32,186)
350 LINE(87,186)-STEP(12,15),15,BF,XOR
360 LINE(87,186)-STEP(12,15),5,BF,OR
370 COPY(238,0)-STEP(13,15),1TO(182,186)
380 LINE(16,169)-(191,178),13,B
390 PSET(218,186):PRINT#1,"F1   F2   F3
   F4   F5"
400 PSET(210,194):PRINT#1,"FILE  BAR  PA
RT MSTOP START"
410 LINE(336,193)-STEP(40,8),15,BF,XOR
420 LINE(336,193)-STEP(40,8),13,BF,OR
430 FOR L=0TO80STEP80:FOR Y=32TO48STEP4
440 LINE(16,Y+L)-(495,Y+L),3,,AND
450 LINE(16,Y+L+24)-(495,Y+L+24),3,,AND
460 NEXT:NEXT
470 GOTO 590
480 'part? ﾋｮｳｼﾞ
490 PSET(208,177):PRINT#1,SPC(2):PSET(20
8,177):PRINT#1,PA:RETURN
500 'bar??? display
510 PSET(248,177):PRINT#1,SPC(4):PSET(24
8,177):PRINT#1,INT(SBAR/SY)+1:RETURN
520 'data???? ﾋｮｳｼﾞ
530 PSET(336,177):PRINT#1,SPC(5):PSET(33
6,177):PRINT#1,DSIZ:RETURN
540 'SYousetu step??/?? ﾋｮｳｼﾞ
550 PSET(288,177):PRINT#1,SPC(6):PSET(28
8,177):PRINT#1,STR$(A1);"/";RIGHT$(STR$(
B1),LEN(STR$(B1))-1):RETURN
560 'Data SIZe
570 DSIZ=&HC7FF-(PEEK(&HB010)+PEEK(&HB01
1)*256-65536!):DSIZ=DSIZ/2
580 GOSUB 520:RETURN
590 '
600 OP=4:S=OP*14:PA=1:GOSUB610:GOSUB560:
GOTO1080 'TO MAIN
610 'part
620 A1=&HB000+(PA-1)*2:PD=PEEK(A1)+PEEK(
A1+1)*256-65536!
630 AD=PD:BD=AD:L=0:PX=32:GOSUB640:PY=52
:PUTSPRITE0,(14,48),5,-INS:GOSUB1700:RET
URN
640 'display from PX
650 P=AD:LL=L:FF=0
660 X1=PX+448*(PX>452)
670 AT=AD-(PX-32)/14+62
680 FOR AD=P TO AT     STEP 2
690 L=80+80*(AD<AT-30)
700 COPY (280,6)-STEP(26,80),1TO(X1,6+L)
710 IF FF THEN 730
720 GOSUB760
730 X1=X1+28:IF X1>452 THEN X1=X1-448
740 NEXT AD
750 AD=P:L=LL:RETURN
760 'display data
770 IF PEEK(AD)<&H80THEN 910
780 IF PEEK(AD)=&H80THEN 840
790 IF(PEEK(AD)AND &HF0)=&H90 THEN 2270
800 IF PEEK(AD)=&HA0 THEN 2470
810 IF PEEK(AD)=&HB0 THEN 2660
820 IF PEEK(AD)=&HFF THEN LINE(X1+14,32+
L)-STEP(2,39),3,BF:LINE(X1+20,32+L)-STEP
(6,39),3,BF:FF=1
830 RETURN
840 'ｷｭｳﾌ ﾋｮｳｼﾞ
850 Y1=32+L
860 IF PEEK(AD+1)MOD9=0 THEN FPT=LEN(BIN
$(PEEK(AD+1)))-2:LINE(X1+24,Y1)-STEP(2,2
),1,BF:GOTO 890
870 IF PEEK(AD+1)MOD3=0 THEN FPT=LEN(BIN
$(PEEK(AD+1)))-1:GOTO 890
880 FPT=LEN(BIN$(PEEK(AD+1)))-1:COPY(36,
16)-STEP(13,15),1TO(X1+13,8+L)
890 COPY((FPT+12)*14,0)-STEP(11,15),1TO(
X1+14,Y1)
900 RETURN
910 'ｵﾝﾌﾟ ﾋｮｳｼﾞ
920 N=PEEK(AD)
930 YY=80-NY(NMOD12)-14*((N-36)¥12)+L
940 IF PEEK(AD+1)MOD9=0 THEN FPT=LEN(BIN
$(PEEK(AD+1)))-2:LINE(X1+24,YY)-STEP(2,2
),1,BF:GOTO 970
950 IF PEEK(AD+1)MOD3=0 THEN FPT=LEN(BIN
$(PEEK(AD+1)))-1:GOTO 970
960 FPT=LEN(BIN$(PEEK(AD+1)))-1:COPY(36,
16)-STEP(13,15),1TO(X1+13,8+L)
970 IF N>71AND FPT<7 THEN COPY((FPT+6)*1
4,0)-STEP(11,15),1TO(X1+14,YY-2) ELSE CO
PY((FPT-1)*14,0)-STEP(11,15),1TO(X1+14,Y
Y-13)
980 IF FL(NMOD12)=1THEN COPY(24,16)-(29,
25),1TO(X1+6,YY-4)
990 IF N>78 THEN LINE (X1+10,28+L)-STEP(
12,0),3,,AND:LINE(X1+10,24+L)-STEP(12,0)
,3,,AND:GOTO 1020
1000 IF N>58AND N<64 THEN LINE (X1+10,52
+L)-STEP(12,0),3,,AND:GOTO 1020
1010 IF N<43 THEN LINE (X1+10,76+L)-STEP
(12,0),3,,AND:LINE (X1+10,80+L)-STEP(12,
0),3,,AND
1020 RETURN
1030 IF FUTEN THEN LINE(131,186)-(142,20
1),5,BF:LINE(134,198)-STEP(2,2),15,BF EL
SE LINE(131,186)-(142,201),15,BF:LINE(13
4,198)-STEP(2,2),1,BF
1040 COPY(36,16)-(49,31),1TO(144,186):IF
 REN3 THEN LINE(144,186)-(157,201),15,BF
,XOR:LINE(144,186)-(157,201),5,BF,OR
1050 RETURN
1060 IF KYUFU THEN LINE(178,186)-STEP(13
,15),15,BF,XOR:LINE(178,186)-STEP(13,15)
,5,BF,OR ELSE LINE(178,186)-STEP(13,15),
15,BF:COPY(238,0)-STEP(13,15),1TO(182,18
6)
1070 RETURN
1080 '
1090 'ﾒｲﾝ
1100 K=STICK(0):IF K=0 THEN UK=0:GOTO 11
90ELSE UK=1
```

```
1110 IF PX=900 AND K=3 THEN GOSUB1850:GO
TO 1090
1120 IF PX=32 AND K=7 THEN GOSUB1940:GOT
O 1090
1130 PY=PY+2*(K=1AND PY>24)-2*(K=5AND PY
<80)
1140 PX=PX-28*((PEEK(AD)<>255)AND K=3AND
 PX<(14*63))+28*((PEEK(AD-2)<>255)AND K=
7AND PX>32)
1150 AD=BD+(PX-32)/14
1160 PUTSPRITE 0,(PX/2+224*(PX>452)-2,PY
-80*(PX>452)-4),5,-INS
1170 IF UK THEN 1100
1180 'メイン_キーニュウリョク
1190 A=USR3(0):IF(PEEK(&HAE05)AND4)=0 TH
EN INS=NOT INS:PUTSPRITE0,(PX/2+224*(PX>
452)-2,PY-80*(PX>452)-4),5,-INS:GOTO 120
0 ELSE 1210
1200 A=USR3(0):IF(PEEK(&HAE05)AND4)=0 TH
EN 1200 ELSE 1220
1210 IF (PEEK(AD)<>255)AND(PEEK(&HAE05)A
ND8)=0 THEN GOSUB 1500:A=USR1(0):GOSUB 6
40:GOSUB 1700:GOSUB 560:GOTO 1090
1220 '
1230 K$=INKEY$
1240 IF K$=CHR$(13)THEN 1570
1250 IF "0"<K$ AND K$<"8"THEN 1340
1260 IF K$="0" THEN SHARP=NOT SHARP:IF S
HARP=-1 THEN LINE(159,186)-(170,201),15,
BF,XOR:LINE(159,186)-(170,201),5,BF,OR E
LSE LINE(159,186)-(170,201),15,BF:COPY (
24,16)-(29,25),1TO(162,192)
1270 IF K$="8"AND(OP<>6AND OP<>0) THEN F
UTEN=NOT FUTEN:REN3=0:GOSUB1030
1280 IF K$="9"THEN REN3=NOT REN3:FUTEN=0
:GOSUB1030
1290 IF K$="T"OR K$="t"THEN GOSUB2140:GO
TO 1490
1300 IF K$="V"OR K$="v"THEN GOSUB2340:GO
TO 1490
1310 IF K$="@"THEN GOSUB2540:GOTO 1490
1320 IF K$="-"THEN KYUFU=NOT KYUFU:GOSUB
1060:GOTO 1490
1330 GOTO 1400
1340 'メイン_エディタ フテン ジョウケン
1350 IF FUTEN AND (K$="1"OR K$="7")THEN
GOTO 1490
1360 LINE(31+S,186)-STEP(14,15),15,BF:CO
PY(S,0)-(S+13,15),1TO(32+S,186)
1370 OP=(VAL(K$)-1):S=OP*14
1380 LINE(31+S,186)-STEP(12,15),15,BF,XO
R:LINE(31+S,186)-STEP(12,15),5,BF,OR
1390 GOTO 1490
1400 'メイン_ファンクションキー
1410 A=USR6(0)
1420 IF(PEEK(&HAE05)AND33)=0 THEN3160
1430 IF(PEEK(&HAE05)AND64)=0 THEN2810
1440 IF(PEEK(&HAE05)AND128)=0 THEN2730
1450 IF(PEEK(&HAE05)AND32)=0 THEN2960
1460 A=USR7(0)
1470 IF(PEEK(&HAE05)AND1)=0 THEN3500
1480 IF(PEEK(&HAE05)AND2)=0 THEN3290
1490 GOTO 1090
1500 'subroutine address set
1510 POKE &HAE00,PA-1
1520 AD$=RIGHT$("000"+HEX$(AD),4)
1530 POKE &HAE01,VAL("&h"+RIGHT$(AD$,2))
1540 POKE &HAE02,VAL("&h"+LEFT$(AD$,2))
1550 RETURN
1560 '
1570 'オンプ キュウフ ニュウリョク
1580 IF INS OR(PEEK(AD)=255)THEN GOSUB15
00:A=USR0(0)
1590 X1=PX+448*(PX>452):L=-80*(PX>452)
1600 LINE (X1,6+L)-STEP(26,80),15,BF
1610 COPY (280,6)-STEP(26,80),1TO(X1,6+L
)
1620 IF KYUFU THEN N=&H80:GOTO 1650
1630 N=(80-PY)/2
1640 N=36+12*(N¥7)+YN(NMOD7)-SHARP
1650 POKE AD,N :POKE AD+1,(3+REN3)*(2^OP
)*(1-.5*FUTEN)
1660 IF INS OR (PEEK(AD+2)=255)THEN GOSU
B640 ELSE X1=PX+448*(PX>452):L=-80*(PX>4
52):GOSUB760
1670 GOSUB1700:GOSUB560
1680 K$=INKEY$:IF K$<>""THEN 1680
1690 K=3:GOTO 1110
1700 'ショウセツ セン
1710 CD=AD-(PX-32)/14:FF=0
1720 POKE &HAE00,PA-1
1730 AD$=RIGHT$("000"+HEX$(CD),4)
1740 POKE &HAE01,VAL("&h"+RIGHT$(AD$,2))
1750 POKE &HAE02,VAL("&h"+LEFT$(AD$,2))
1760 A=USR4(0):ST=PEEK(&HAE03)+PEEK(&HAE
04)*256:SBAR=ST:GOSUB500
1770 FOR L=0TO 80 STEP 80:X1=32:FOR I=CD
 TO CD+30 STEP 2
1780 IF FF THEN 1830
1790 IF(PEEK(I-32*(L=80)))=255 THEN FF=1
:GOTO 1840
1800 IF PEEK(I-32*(L=80)))&H80 THEN 1830
1810 ST=ST+PEEK(I+1-32*(L=80))
1820 IF(ST/SY)=INT(ST/SY) THEN LINE(X1+2
7,32+L)-STEP(0,39),3,,AND:GOTO 1840
1830 COPY(280,6)-STEP(0,55+19),1TO(X1+27
,6+L)
1840 X1=X1+28:NEXT:NEXT:RETURN
1850 'scroll left
1860 IF PEEK(AD)=255 THEN RETURN
1870 BD=BD+2:AD=BD+62
1880 COPY(60,6)-STEP(28*15,79),0TO(32,6)
1890 COPY(32,6+80)-STEP(27,79),0TO(452,6
)
1900 COPY(60,6+80)-STEP(28*15,79),0TO(32
,6+80)
1910 COPY(280,6)-STEP(27,79),1TO(452,6+8
0)
1920 X1=452:L=80
1930 GOSUB760:GOSUB1700:RETURN
1940 'scroll right
1950 IF AD=&HB012 OR PEEK(AD-2)=255 THEN
 RETURN
1960 BD=BD-2:AD=BD
1970 FOR X1=424TO32 STEP-28
1980 COPY(X1,6+80)-STEP(27,80),0TO(X1+28
,6+80):NEXT
1990 COPY(452,6)-STEP(27,80),0TO(32,6+80
)
2000 FOR X1=424TO32 STEP-28
2010 COPY(X1,6)-STEP(27,80),0TO(X1+28,6)
:NEXT
2020 COPY (280,6)-STEP(27,80),1TO(32,6)
2030 X1=32:L=0
2040 GOSUB 760:GOSUB1700:RETURN
2050 'command input
2060 S$=""
2070 K$=INKEY$:IF K$=""THEN 2070
2080 IF K$=CHR$(13) OR K$=CHR$(27)THEN R
ETURN
2090 IF K$<"0" OR K$>"9"THEN 2070
2100 S$=S$+K$
2110 PSET (CX,CY):PRINT#1,S$
2120 IF LEN(S$)=SL+1 THEN S$=K$:PSET(CX,
CY):PRINT#1,K$;SPC(SL)
2130 GOTO 2070
2140 'テンポ ニュウリョク
2150 PSET(20,170):PRINT#1,"Tempo =";SPC(
4)
2160 CX=84:CY=170:SL=3:GOSUB 2050
2170 IF K$=CHR$(27)THEN 2250
2180 '
2190 IF VAL(S$)<40 OR VAL(S$)>255 THEN 2
140
2200 IF INS OR(PEEK(AD)=255)THEN GOSUB15
00:A=USR0(0)
2210 POKE AD,&H90 OR(VAL(S$)¥75)
2220 POKE AD+1,INT((VAL(S$)-75*(VAL(S$)¥
75))/75*256)
2230 IF INS OR(PEEK(AD+2)=255)THEN GOSUB
640 ELSE X1=PX+448*(PX>452):L=-80*(PX>45
2):GOSUB760
2240 GOSUB1700:GOSUB560
2250 PSET(20,170):PRINT#1,SPC(21)
```

```
2260 RETURN
2270 'ﾃﾝﾎﾟ ﾋｮｳｼﾞ
2280 TEMPO=INT((PEEK(AD)AND7)*75+PEEK(AD
+1)*75/256+.5)
2290 COPY(280,6)-STEP(27,80),1TO(X1,6+L)
2300 PSET(X1+1,L+16):PRINT#1,"Tem"
2310 PSET(X1+1,L+24):PRINT#1,"po"
2320 PSET(X1+1,L+32):PRINT#1,RIGHT$(STR$
(TEMPO),3)
2330 RETURN
2340 '
2350 PSET(20,170):PRINT#1,"Velocity =";S
PC(4)
2360 CX=108:CY=170:SL=3:GOSUB2050
2370 IF K$=CHR$(27)THEN 2450
2380 '
2390 IF VAL(S$)>127 THEN 2340
2400 IF INS OR(PEEK(AD)=255)THEN GOSUB15
00:A=USR0(0)
2410 POKE AD,&HA0
2420 POKE AD+1,VAL(S$)
2430 IF INS OR(PEEK(AD+2)=255)THEN GOSUB
640 ELSE X1=PX+448*(PX>452):L=-80*(PX>45
2):GOSUB760
2440 GOSUB1700:GOSUB560
2450 PSET(20,170):PRINT#1,SPC(21)
2460 RETURN
2470 'ﾍﾞﾛｼﾃｨｰ
2480 VEL=PEEK(AD+1)
2490 COPY(280,6)-STEP(27,80),1TO(X1,6+L)
2500 PSET(X1+1,L+16):PRINT#1,"Vel"
2510 PSET(X1+1,L+32):PRINT#1,RIGHT$(STR$
(VEL),3)
2520 RETURN
2530 '
2540 PSET(20,170):PRINT#1,"Program Cheng
e =";SPC(4)
2550 CX=152:CY=170:SL=3:GOSUB2050
2560 IF K$=CHR$(27)THEN 2640
2570 '
2580 IF VAL(S$)>127 THEN 2530
2590 IF INS OR(PEEK(AD)=255)THEN GOSUB15
00:A=USR0(0)
2600 POKE AD,&HB0
2610 POKE AD+1,VAL(S$)
2620 IF INS OR(PEEK(AD+2)=255)THEN GOSUB
640 ELSE X1=PX+448*(PX>452):L=-80*(PX>45
2):GOSUB760
2630 GOSUB1700:GOSUB560
2640 PSET(20,170):PRINT#1,SPC(21)
2650 RETURN
2660 'ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ﾁｪﾝｼﾞ
2670 PRG=PEEK(AD+1)
2680 COPY(280,6)-STEP(27,80),1TO(X1,6+L)
2690 PSET(X1+1,L+16):PRINT#1,"Prg"
2700 PSET(X1+1,L+24):PRINT#1,"Chg"
2710 PSET(X1+1,L+32):PRINT#1,RIGHT$(STR$
(PRG),3)
2720 RETURN
2730 'part select
2740 PSET(20,170):PRINT#1,"Part =";SPC(2
)
2750 CX=76:CY=170:SL=1:GOSUB 2050
2760 IF K$=CHR$(27)THEN 2790
2770 IF VAL(S$)<1 OR VAL(S$)>8 THEN 2740
2780 PA=VAL(S$):GOSUB 610
2790 PSET(20,170):PRINT#1,SPC(21)
2800 SBAR=0:GOSUB 480:GOTO 1080
2810 'bar select
2820 PSET(20,170):PRINT#1,"Bar =";SPC(4)
2830 CX=72:CY=170:SL=3:GOSUB 2050
2840 IF K$=CHR$(27)THEN 2940
2850 IF VAL(S$)>256 THEN 2820
2860 IF VAL(S$)=1 THEN GOSUB610:GOTO2790
2870 POKE &HAE00,PA-1
2880 SBAR=(VAL(S$)-1)*SY:SB$=RIGHT$("000
"+HEX$(SBAR),4)
2890 POKE &HAE03,VAL("&h"+RIGHT$(SB$,2))
2900 POKE &HAE04,VAL("&h"+LEFT$(SB$,2))
2910 A=USR2(0)
2920 PD=PEEK(&HAE01)+PEEK(&HAE02)*256-65
536!:IF PD=-1 THEN 2940
2930 PD=PD+2:GOSUB630
2940 PSET(20,170):PRINT#1,SPC(21)
2950 GOTO 1080
2960 'file
2970 SCREEN0:PRINT"1 - Files":PRINT"2 -
Load":PRINT"3 - Save":PRINT"4 - Return t
o Editer"
2980 K$=INKEY$:IF K$=""THEN 2980
2990 ON INSTR("1234",K$)GOTO 3010,3050,3
090,3150
3000 GOTO 2980
3010 CLS:FILES"*.mml"
3020 PRINT:PRINT"Push SPACE KEY"
3030 IF STRIG(0)=0 THEN 3030
3040 GOTO 2970
3050 CLS:PRINT"Load MUSIC DATA"
3060 INPUT"File name =";FL$
3070 BLOAD FL$+".mml"
3080 GOTO 130
3090 CLS:PRINT"Save MUSIC DATA"
3100 INPUT"File name =";FL$
3110 FL$=FL$+".mml"
3120 EOD=PEEK(&HB010)+PEEK(&HB011)*256-6
5536!
3130 BSAVE FL$,&HB000,EOD
3140 GOTO 130
3150 GOTO 130
3160 'time input
3170 A1=4:B1=4
3180 PSET(20,170):PRINT#1,"Time =";A1;"/
";B1;SPC(2)
3190 K=STICK(0):IF K=0 THEN 3240
3200 IF K=1 OR K=5 THEN 3230
3210 A1=A1+(K=7 AND A1>2)-(K=3 AND A1<B1
)
3220 GOTO 3180
3230 B1=B1*(1+.5*(K=5 AND B1>2))*(1-(K=1
 AND B1<16)):A1=2:GOTO 3180
3240 K$=INKEY$
3250 IF K$=CHR$(27) THEN 3280
3260 IF K$=CHR$(13) THEN SY=192*A1/B1:GO
TO 3280
3270 GOTO 3190
3280 PSET(20,170):PRINT#1,SPC(21):GOSUB5
40:GOSUB1700:GOTO 1080
3290 'mstart
3300 IF PEEK(&HFD9A)<>&HC9 THEN 3480
3310 LINE(384,193)-STEP(40,8),15,BF,XOR
3320 LINE(384,193)-STEP(40,8),13,BF,OR
3330 LINE(336,193)-STEP(40,8),15,BF
3340 PSET(338,194):PRINT#1,"MSTOP"
3350 'MIDI CHANNEL PART 1-8
3360 POKE &HC810,1 'PART1 MIDICH 2
3370 POKE &HC820,2 'PART2 MIDICH 3
3380 POKE &HC830,3 'PART3 MIDICH 4
3390 POKE &HC840,4 'PART4 MIDICH 5
3400 POKE &HC850,5 'PART5 MIDICH 6
3410 POKE &HC860,6 'PART6 MIDICH 7
3420 POKE &HC870,7 'PART7 MIDICH 8
3430 POKE &HC880,8 'PART8 MIDICH 9
3440 'START
3450 A=USR8(0)
3460 A=USR7(0):IF (PEEK(&HAE05)AND1)=0 T
HEN 3480
3470 IF PEEK(&HFD9A)<>&HC9THEN3460
3480 GOSUB3540
3490 GOTO 1080
3500 'mstop
3510 IF PEEK(&HFD9A)=&HC9 THEN3530
3520 GOSUB3540
3530 GOTO 3490
3540 'MSTOP
3550 LINE(336,193)-STEP(40,8),15,BF
3560 PSET(338,194):PRINT#1,"MSTOP"
3570 LINE(336,193)-STEP(40,8),15,BF,XOR
3580 LINE(336,193)-STEP(40,8),13,BF,OR
3590 LINE(384,193)-STEP(40,8),15,BF
3600 PSET(386,194):PRINT#1,"START"
3610 POKE &HFD9A,&HC9:A=USR9(0):RETURN
```

SHORT PROGRAM ISLAND
ショート・プログラム・アイランド

1 GO DOWNリスト①

```
5 T=RND(-TIME)
10 SCREEN 1,2:WIDTH32:COLOR15,0,0:KEYOFF
20 CALL TURBO ON
21 FORI=ASC("0")*8TOASC("Z")*8+7:VPOKEI,
VPEEK(I)ORVPEEK(I)¥2:NEXTI
30 FORI=0TO20
33 C$=""
40 FORL=0TO31
50 READA$:B$=CHR$(VAL("&h"+A$)):C$=C$+B$
:SPRITE$(I)=C$
60 NEXTL:NEXTI
61 SOUND0,200:SOUND 6,5:SOUND8,0:SOUND11
,118:SOUND12,21:SOUND13,8
62 CALL TURBO OFF
63 READCH$:IFCH$="¥"THEN70
64 AD=BASE(7)+ASC(CH$)*8:FORI=ADTOAD+7:R
EADWK$:VPOKEI,VAL("&H"+WK$):NEXTI:GOTO63
70 RUN"gd2.bas"
100 DATA 00,00,06,04,0F,2E,28,30,30,38,3
C,1C,18,0E,00,00,00,00,C0,44,EC,6C,1C,1C
,1C,1C,38,58,30,E0,00,00
105 DATA 00,00,06,0C,2F,2E,28,30,30,38,3
C,15,18,0E,00,00,00,00,60,30,F4,74,14,0C
,0C,1C,3C,A8,18,70,00,00
110 DATA 00,00,03,22,37,36,38,38,38,38,1
C,1A,0C,07,00,00,00,00,60,20,F0,74,14,0C
,0C,1C,3C,38,18,70,00,00
115 DATA 00,00,00,00,00,00,01,03,03,01,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,80,C0
,C0,80,00,00,00,00,00,00
120 DATA 00,01,03,07,05,05,05,05,05,06,0
3,03,03,03,02,03,00,80,C0,E0,E0,E0,E0,E0
,E0,E0,C0,C0,C0,C0,40,C0
125 DATA 00,01,03,07,0F,0B,0B,0B,0C,06,0
3,03,02,03,00,00,00,80,C0,E0,F0,F0,F0,F0
,F0,E0,C0,C0,40,C0,00,00
130 DATA 00,00,03,0F,1F,3F,2F,37,19,0F,0
3,02,03,00,00,00,00,00,C0,F0,F8,FC,FC,FC
,F8,F0,C0,40,C0,00,00,00
135 DATA 00,40,20,10,0B,06,0C,0F,0B,0C,0
7,0B,10,20,40,00,00,02,04,08,D0,E0,B0,D0
,D0,F0,A0,B0,80,40,20,00
140 DATA 00,40,26,1F,39,3E,1F,0E,0C,1C,3
7,37,19,27,40,00,00,02,04,80,CC,FE,76,3C
,30,10,18,F8,FC,3C,1A,00
145 DATA 00,04,18,20,26,08,00,00,14,12,2
,20,10,0C,00,00,00,00,60,10,08,44,04,00
,00,08,08,90,62,04,00,00
150 DATA 00,00,E0,10,09,E3,17,06,06,17,E
3,09,10,E0,00,00,00,00,00,00,E0,F0,38,98
,D8,38,F0,E0,00,00,00,00
155 DATA 00,00,00,00,03,07,0E,0D,0D,0E,0
7,03,00,00,00,00,00,00,00,00,C0,E0,70,30
,B0,70,E0,C0,00,00,00,00
160 DATA 00,00,00,00,07,0F,1C,1A,1B,1C,0
F,07,00,00,00,00,00,00,07,08,90,C7,E8,60
,60,E8,C7,90,08,07,00,00
165 DATA 00,00,00,00,00,03,07,05,04,1B,7
C,30,40,60,20,00,00,00,00,00,C0,E0,E0
,E0,D8,3E,0C,02,06,04,00
170 DATA 00,00,00,00,40,43,37,75,34,43,4
0,00,00,00,00,00,00,00,00,02,C2,EC,EE
,EC,C2,02,00,00,00,00,00
175 DATA 20,60,40,30,7C,1B,04,05,07,03,0
0,00,00,00,00,00,04,06,02,0C,0E,D8,E0,E0
```

2 GO DOWNリスト②

```
5 CLEAR 500,&HF380
10 DEFINT D,M,S,T:CLS
15 VPOKE BASE(6)+16,&H80
16 VPOKE BASE(6)+17,&HF5
50 CLS:LOCATE0,21:PRINT"┌──────────
──────────┐":FORI=0TO19:PRINT:LOCAT
E0,21:PRINT"│
    │":NEXTI:LOCATE0,21:PRINT"└──────
──────────────┘"
51 LOCATE7,3:PRINT"●●● GO TO DOWN ●●●":L
OCATE7,15:PRINT"PUSH SPACE KEY"
52 LOCATE 5,6:PRINT"THE SHIP OF USO 800:
":PUTSPRITE0,(208,44),15,1:PUTSPRITE1,(2
08,44),8,3
53 LOCATE 5,8:PRINT"ENEMYS :":PUTSPRITE3
,(112,60),15,4:PUTSPRITE4,(136,60),8,10:
PUTSPRITE5,(160,60),15,11:PUTSPRITE6,(18
4,60),3,14
62 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 62ELSECLS
:FORI=0TO8:PUTSPRITEI,(0,0),0:NEXTI
90 SH=3:SC=0:ME=1:DO=0:MA=0:MB=1:MC=0:MD
=1:MF=0
100 CALL TURBO ON (SC,SH,DO,MA,MB,MC,MD,
ME,MF)
105 DIM SX(2),SY(2),SI(2),SZ(2),SQ(2)
110 DIM TX(5),TY(5),TS(5),TZ(5),TQ(5),CO
(1)
112 CO(0)=15:CO(1)=5
115 A$="ㇱ"+STRING$(25,"●")+"ㇱ":B$=STRING
$(27," ")
130 X=100:Y=30:ZX=0:ZY=0:SI(0)=0:SI(1)=0
:DQ=0:FORI=0TO3:TS(I)=4:NEXTI:SO=0
150 LOCATE7,10:PRINT"START":FORI=0TO2000
:NEXTI:LOCATE7,10:PRINT"     ":LOCATE0,0
:PRINT"POINT.";SC;"  STAGE.";ME;"SHIP.";
SH
160 X=X+ZX+(X>200)-(X<0):Y=Y+ZY+(Y>170)-
(Y<16):S=STICK(0)+STICK(1):ZX=ZX+((S=6)+
(S=7)+(S=8))*3-((S=2)+(S=3)+(S=4))*3:ZX=
ZX+(X<0)*ZX+(X>200)*ZX:ZX=ZX+(ZX>8)*3-(Z
X<-8)*3+(ZX>0ANDS=0)-(ZX<0ANDS=0)
161 ZX=ZX+(ZX>0ANDS=1)+(ZX>0ANDS=5)-(ZX<
0ANDS=1)-(ZX<0ANDS=5)
170 ZY=ZY+((S=8)+(S=1)+(S=2))*3-((S=4)+(
S=5)+(S=6))*3:ZY=ZY+(Y<16)*ZY+(Y>170)*ZY
:ZY=ZY+(ZY>8)*3-(ZY<-8)*3+(ZY>0ANDS=0)-(
ZY<0ANDS=0)
171 ZY=ZY+(ZY>0ANDS=3)+(ZY>0ANDS=7)-(ZY<
0ANDS=3)-(ZY<0ANDS=7)
172 ZX=ZX+(ZX>0ANDS=1)+(ZX>0ANDS=5)-(ZX<
0ANDS=1)-(ZX<0ANDS=5)
175 PUTSPRITE0,(X,Y),15,1+(ZX<-2)-(ZX>2)
:PUTSPRITE1,(X,Y),8,3
```

```
,E0,C0,00,00,00,00,00,00
180 DATA 07,07,05,07,04,03,07,07,07,03,0
4,07,05,07,07,00,C0,C0,40,C0,40,80,C0,C0
,C0,80,40,C0,40,C0,C0,00
185 DATA 10,38,7C,F6,7C,3B,87,07,07,03,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,80,C0,C0
,D0,B8,6C,DE,7C,38,10,00
190 DATA 00,00,00,00,00,FD,D7,F7,D7,FD,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,BE,D6,DE
,D6,BE,00,00,00,00,00,00
195 DATA 00,00,00,00,00,03,07,07,17,3B,6
C,F6,7E,3C,10,00,10,38,7C,DE,6C,B8,D0,C0
,C0,80,00,00,00,00,00,00
200 DATA 00,19,1D,1D,0D,05,02,07,07,05,0
5,05,04,03,00,00,00,30,70,70,60,40,80,C0
,C0,C0,C0,C0,C0,80,00,00
205 DATA ●,3C,7F,FF,FF,BF,BF,5E,3C
210 DATA ㇱ,FF,01,81,01,81,01,81,55,¥
```

```
181 PUTSPRITE9,(216,16+DO),15,3
185 SO=SO+1:ONINT(SO¥8)+1GOTO190,186
186 SOUND8,0:SO=0
190 S=STRIG(0)+STRIG(1):IFS=-1ANDSS=0THE
N200
195 SS=S:GOTO220
200 SS=S:FORI=0TO2:IFSI(I)=1THENNEXTI:GO
TO220
201 ON MC+1 GOTO 205,206
205 SI(I)=1:SX(I)=X:SY(I)=Y:SZ(I)=ZY:SQ(
I)=(ZX¥2)*MB*MD:I=2:NEXTI:GOTO220
206 SI(I)=1:SX(I)=X:SY(I)=Y:SZ(I)=ZY:SQ(
I)=ZX/2+(I=0)*2-(I=2)*2:NEXTI:GOTO220
210 NEXTI:GOTO220
220 FORI=0TO2
225 SX(I)=SX(I)+SQ(I):SY(I)=SY(I)+SZ(I):
SZ(I)=SZ(I)+1:SZ(I)=SZ(I)+(SZ(I)>8)
227 SY(I)=SY(I)+(SI(I)=0)*SY(I)
228 SQ(I)=SQ(I)+(SX(I)<0ORSX(I)>200)*SQ(
I)*2
230 SI(I)=SI(I)+(SY(I)>180ORSY(I)<0)
235 PUTSPRITEI+2,(SX(I),SY(I)),CO(MA)+(S
I(I)=0)*CO(MA),3-(MF=1)*17:NEXTI
250 DQ=DQ+1:ONDQ¥12+1GOTO310,260
260 DQ=0:DO=DO+1:ONMEGOTO265,265,267,269
,270
265 QQ=INT(RND(1)*4)+4-(4-DOMOD8)¥2:C$=A
$:MID$(C$,QQ,22-DOMOD8+(DOMOD48<5)*16)=B
$:GOTO300
267 C$="い"+STRING$(25," ")+"い":ON1-(DOMO
D20>15)GOTO300,268
268 C$=A$:MID$(C$,1,7)=(STRING$(6,"い")+"
 "):MID$(C$,21,7)=(" "+STRING$(6,"い")):G
OTO300
269 C$=A$:MID$(C$,INT(RND(1)*10)+2,(DOMO
D8)¥2+13)=B$:GOTO300
270 QQ=INT(RND(1)*4)+4-(4-DOMOD8)¥2:C$=S
TRING$(27,"い"):MID$(C$,QQ,22-DOMOD8+(DOM
OD24<5)*16)=B$:GOTO300
300 LOCATE0,2:PRINTCHR$(27)+"M":LOCATE0,
22:PRINTC$
310 FORI=0TO2
315 BX=(SX(I)+8)¥8:BY=(SY(I)+8)¥8
320 BB=VPEEK(6144+BY*32+BX)
325 IFCHR$(BB)="●"THENSI(I)=MA-(ME=5ANDM
A=0):SOUND7,&B10001110:SOUND8,16:SOUND13
,9:SO=7:VPOKE(6144+BY*32+BX),&HA0:IFMF=1
THEN328
326 IFCHR$(BB)="い"THENSI(I)=0
327 GOTO330
328 BX=BX-(BX<2)+(BX>24):BY=BY+(BY>18):F
ORL=-1TO1:LOCATEBX-1,BY+L:PRINT"   ";:PU
TSPRITEI+2,(SX(I),SY(I)),8,7:SOUND7,&B10
110001:NEXTL
330 NEXTI
340 BX=(X+8)¥8:BY=(Y+8)¥8
345 BB=VPEEK(6144+BY*32+BX)
350 IFCHR$(BB)="●"ORCHR$(BB)="い"THENGOTO
1000
355 ONSGN(DO¥138)+1GOTO360,1100
360 FORI=0TO3:ON SGN(TS(I))+1GOTO 365,38
0
365 ONMEGOTO366,370,374,378,378
366 ONINT(RND(1)*3+(DO<48)*2)+1GOTO 367,
368,369
367 TS(I)=1:TX(I)=INT(RND(1)*170)+20:TY(
I)=180:TZ(I)=8:GOTO380
368 TS(I)=3:TX(I)=8*QQ-8:TY(I)=172:TZ(I)
=INT(RND(1)*4)+3:TQ(I)=0:IFTX(I)=TX(INT(
RND(1)*4))THEN367ELSEGOTO380
369 TS(I)=3:TX(I)=8*(QQ+22-DOMOD8)-24:TY
(I)=172:TZ(I)=-INT(RND(1)*4)-3:TQ(I)=0:I
FTX(I)=TX(INT(RND(1)*4))ORDOMOD48<5THEN3
67ELSEGOTO380
370 IFDO<48THENONINT(RND(1)*3)+1GOTO367,
368,369
371 ONINT(RND(1)*2)+1GOTO367,372
372 BX=INT(RND(1)*23)+2:BY=INT(RND(1)*10
)+10:BB=VPEEK(6144+BY*32+BX):IFCHR$(BB)=
"●"THEN373ELSE367
373 TX(I)=BX*8-4:TY(I)=BY*8-4:TS(I)=5:TZ
(I)=(X<TX(I))-(X>TX(I)):TQ(I)=(Y<TY(I))-
(Y>TY(I)):GOTO380
374 ONINT(RND(1)*(4-(DOMOD20>10ANDDOMOD2
0<15)))+1GOTO377,377,377,377,375
375 TS(I)=3:TX(I)=8+INT(RND(1)*2)*184:IF
TX(I)=TX(INT(RND(1)*3))THEN377ELSETY(I)=
172:TZ(I)=INT(RND(1)*4)+3+(TX(I)=192)*9:
TQ(I)=0:GOTO380
376 TS(I)=6:TX(I)=INT(RND(1)*180)+5:TY(I
)=180:TZ(I)=(TX(I)>X)-(TX(I)<X):TQ(I)=-I
NT(RND(1)*3)-9:GOTO380
377 BX=INT(RND(1)*13)+7:BY=INT(RND(1)*5)
+18-(DOMOD20):BB=VPEEK(6144+BY*32+BX):IF
CHR$(BB)="●"THENVPOKE(6144+BY*32+BX),ASC
(" "):TX(I)=BX*8-4:TY(I)=BY*8-4:TQ(I)=0:
TS(I)=7:GOTO380ELSE376
378 ONINT(RND(1)*3)+1-(ME=5)*5-(DO>48)*2
GOTO367,367,379,379,376,367,379,379,379,
376
379 TS(I)=8-(ME=5):TX(I)=INT(RND(1)*24)*
8+4:TQ(I)=Y+16:TY(I)=178:TZ(I)=(X<TX(I))
-(X>TX(I)):GOTO380
380 ON TS(I)GOTO381,382,383,386,387,388,
389,390,390
381 TY(I)=TY(I)-TZ(I):TZ(I)=TZ(I)-1:TZ(I
)=TZ(I)-(TZ(I)<-4)*14:PUTSPRITE5+I,(TX(I
),TY(I)),15,4-(TZ(I)<4)-(TZ(I)<2):TS(I)=
TS(I)+(TY(I)<8)*TS(I):GOTO400
382 PUTSPRITE5+I,(TX(I),TY(I)),8,TZ(I):T
Z(I)=TZ(I)+1:TS(I)=TS(I)+(TZ(I)=10)*TS(I
):GOTO440
383 TY(I)=TY(I)+(DQ=0)*8:IFTQ(I)=0THEN38
4ELSE385
384 ZA=7+INT(RND(1)*3)*2:TQ(I)=TQ(I)+(DO
MOD15=0)*ZA:PUTSPRITEI+5,(TX(I),TY(I)),6
,10-(TX(I)>100)*2:GOTO400
385 TX(I)=TZ(I)+TX(I):ZA=TX(I):TY(I)=TY(
I)+TQ(I):TQ(I)=TQ(I)+2:TS(I)=TS(I)+(TY(I
)>180)*TS(I):PUTSPRITEI+5,(ZA,TY(I)),6,1
1:GOTO400
386 TX(I)=255:TY(I)=0:PUTSPRITEI+5,(0,0)
,0,0:TS(I)=TS(I)+(INT(RND(1)*200)<4)*4:G
OTO440
387 TX(I)=TX(I)+TZ(I)*4:TY(I)=TY(I)+TQ(I
)*4+(DQ=0)*8:BX=INT(TX(I)+8)¥8:BY=INT(TY
(I)+8)¥8:VPOKE(6144+BY*32+BX),&H85:TS(I)
=TS(I)+(TX(I)<8ORTX(I)>190ORTY(I)<10ORTY
(I)>170)*TS(I):PUTSPRITEI+5,(TX(I),TY(I)
),15,11:GOTO400
388 TX(I)=TX(I)+TZ(I):TY(I)=TY(I)+TQ(I):
TQ(I)=TQ(I)-(DQMOD2=0):TS(I)=TS(I)+(TY(I
)>180)*TS(I):PUTSPRITEI+5,(TX(I),TY(I)),
3,14+SGN(TQ(I)):GOTO400
389 TY(I)=TY(I)-TQ(I):TQ(I)=TQ(I)+1:TS(I
)=TS(I)+(TY(I)<8)*TS(I):PUTSPRITEI+5,(TX
(I),TY(I)),10,11:GOTO400
390 IFTY(I)>TQ(I)THENTY(I)=TY(I)-4+(ME=5
)*4:TS(I)=TS(I)+(TY(I)<18)*TS(I):ONME-3
GOTO392,393
391 TY(I)=TY(I)+(DQ=0)*8:TX(I)=TX(I)+TZ(
I)*4:TS(I)=TS(I)+(TX(I)<8ORTX(I)>184ORTY
(I)<18)*TS(I):ON ME-3 GOTO 392,393
392 PUTSPRITEI+5,(TX(I),TY(I)),15,11:BX=
INT(TX(I)+8)¥8:BY=INT(TY(I)+8)¥8:VPOKE(6
144+BY*32+BX),&H85:GOTO400
393 PUTSPRITEI+5,(TX(I),TY(I)),15,16+(DQ
MOD4):BX=INT(TX(I)+8)¥8:BY=INT(TY(I)+8)¥
8:VPOKE(6144+BY*32+BX),ASC(" "):GOTO400
395 PUTSPRITEI+5,(TX(I),TY(I)),15,16+(DQ
MOD4):BX=INT(TX(I)+8)¥8:BY=INT(TY(I)+8)¥
8:VPOKE(6144+BY*32+BX),ASC(" "):GOTO400
400 LL=(ABS(TX(I)-X)+ABS(TY(I)-Y))¥2:IFL
L<8THENI=3:NEXTI:GOTO1000
```

```
410 FORL=0TO2
420 LL=(ABS(TX(I)-SX(L))+ABS(TY(I)-SY(L)
))¥2:IFLL<8ANDSI(L)=1THEN TS(I)=2:SOUND7
,&B10110001:SOUND8,16:SOUND13,8:SO=0:TZ(
I)=7:SI(L)=0+MA:SC=SC+1:LOCATE6,0:PRINTS
C
430 NEXTL
440 NEXTI:GOTO160
1000 SOUND7,&B10110001:FORI=1TO40:SOUND
8,15-I¥10:PUTSPRITE0,(X,Y),8,7+IMOD3:PUT
SPRITE1,(X-16+RND(1)*32,Y-16+RND(1)*32),
8,7+IMOD3:FORL=1TO100:NEXTL:NEXTI:SOUND8
,16:FORI=0TO3:TY(I)=180:TS(I)=0:NEXTI
1052 MA=0:MB=1:MC=0:MD=1:MF=0
1055 SH=SH-1:IFSH=0THEN1100ELSECLS:GOTO1
30
1100 CALL TURBO OFF
1103 SOUND8,0
1105 FORI=0TO9:PUTSPRITEI,(0,0),0,0:NEXT
I
1110 IFSH>0THEN1120ELSE1300
1120 FORI=0TO22:LOCATE0,2:PRINTCHR$(27)+
"M":NEXTI
1130 ME=ME+1:ONME-1GOTO1140,1150,1160,11
70,1350
1140 VPOKEBASE(6)+16,&H40:GOTO1190
1150 VPOKEBASE(6)+16,&HA0:GOTO1190
1160 VPOKEBASE(6)+16,&H30:GOTO1190
1170 VPOKEBASE(6)+16,&H80:GOTO1190
1190 LOCATE7,5:PRINT"CLEAR!!":FORI=1TO10
00:NEXTI:DO=0
1200 LOCATE7,5:PRINT"              "
1205 RESTORE1206:FORI=1TO6:READA$(I),A(I
):NEXTI
1206 DATALASER,50,STRAIGHT,25,BOMB,70,3-
WAYS,50,R・L-UNIT,15,SHIP,100
1210 LOCATE0,2:PRINT"SHPPING CONER !!"
1220 FORI=1TO6
1221 PRINTUSING"#:&              & $####";I,
A$(I),A(I)
1223 NEXTI
1250 PRINT"0: GO TO NEXT STAGE !!"
1260 K$=INKEY$:IFK$="0"THENCLS:GOTO100
1270 K=VAL(K$):IFK=0THEN1260
1271 IFSC<A(K)THEN1260ELSESC=SC-A(K):LOC
ATE6,0:PRINTSC:LOCATE0,15:PRINT"GET ";A$
(K):FORI=1TO300:NEXTI:LOCATE0,15:PRINTST
RING$(15," ")
1280 ONKGOTO1290,1291,1292,1293,1294,129
5
1290 MA=1:MF=0:GOTO1260
1291 MB=0:MC=0:GOTO1260
1292 MA=0:MF=1:GOTO1260
1293 MC=1:GOTO1260
1294 MD=-1:GOTO1260
1295 SH=SH+1:LOCATE27,0:PRINTSH:GOTO1260
1300 LOCATE5,10:PRINT"GAME OVER":GOTO139
0
1350 FORI=1TO15:COLOR I,I,I:FORL=0TO50:N
EXTL,I:COLOR 15,0,0
1360 LOCATE0,20:PRINT"C O N G R A T U L
A T I O N !!":FORI=0TO15:LOCATE0,2:PRINT
 CHR$(27)+"M":NEXTI
1365 LOCATE0,8:A$=" You clear the GO DOW
N . You are a HERO !"
1370 SOUND7,&B10110001:A=1
1375 B$=MID$(A$,A,1):PRINTB$;:IFB$=" "TH
EN 1380
1377 PLAY"V15O4T200C64"
1380 FORI=1TO100:NEXTI:IFB$="!"THEN1390E
LSEA=A+1:GOTO1375
1390 SOUND8,0:IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0THEN1
390ELSERUN
```

3 ぺったんの原形質流動 リスト

```
100 ' ﾍﾟｯﾀﾝﾉ ｹﾞﾝｹｲｼﾂﾘｭｳﾄﾞｳ
110 CLEAR 256,&HD000:SCREEN 1,0,0:WIDTH
32:KEY OFF:A=RND(-TIME/3)
120 FOR I=&HD000 TO &HD2F4:READ A$:A=VAL
("&H"+A$):S=S+A:POKE I,A:NEXT
130 IF S<>89998! THEN PRINT "Data error"
:END
140 FOR I=0 TO 7:READ A$,B$:VPOKE &H3800
+I,VAL("&H"+A$):VPOKE &H400+I,VAL("&H"+B
$):VPOKE &H2018+I,&HA0+(I<4)*&H10:NEXT:V
POKE &H2010,&HA4
150 DEFUSR0=&HD000:DEFUSR1=&HD062:DEFUSR
2=&HD06E:DEFUSR3=&HD081:DEFUSR4=&HD0AE:D
EFUSR5=&HD209:DEFINT A-Z
160 U=USR0(0):U=USR3(0)
170 ' ｶﾞﾒﾝ
180 U=USR1(0)
190 LOCATE 0,1:PRINT STRING$(32,"♠")
200 FOR I=1 TO 22:LOCATE 31,I:PRINT "♠♠"
;:NEXT
210 LOCATE 0,23:PRINT STRING$(31,"♠");:V
POKE &H1AFF,&H80
220 FOR I=1 TO 160
230 B=RND(1)*30:C=RND(1)*21:A=&H1841+C*3
2+B:IF VPEEK(A)>&HEF THEN 230
240 VPOKE A,&HF0:NEXT:U=USR2(0)
250 LOCATE 19,0:PRINT "TIME 60.00"
260 PUT SPRITE 0,(B*8+8,C*8+16),6
270 PLAY"T160M512S13L8O4AGEG16AAG16EG":P
LAY"E.E1","T160S13O3A#8R16A#1","T160S130
4D8R16D1
280 IF PLAY(0) THEN 280 ELSE TIME=0
290 ' ﾒｲﾝ
300 U=USR3(0):U=USR4(0):LOCATE 24,0:IF T
IME<3600 THEN PRINT USING "##.##";60-TIM
E/60:GOTO 300
310 PRINT " 0.00":U=USR5(0)
320 S=PEEK(&HD2F4):IF S>H THEN H=S
330 PUT SPRITE 0,(0,208):LOCATE 12,10:PR
INT "SCORE";S:LOCATE 12,13:PRINT "TOP "
;H
340 PLAY"O5D2O4G#4E4D1","O4A#2R2O3A1","O
4E2R2O3F#1
350 IF PLAY(0) THEN 350
360 IF STRIG(0) THEN 180 ELSE 360
370 ' ﾏｼﾝｺﾞ
380 DATA 11,00,D4,21,52,D0,0E,00,7A,E6,0
3,87,87,85,6F,7B
390 DATA E6,03,CB,53,20,17,85,6F,AF,CB,5
B,28,05,7E,2F,E6
400 DATA F0,4F,CB,63,28,1F,7E,2F,E6,0F,B
1,18,18,2F,C6,04
410 DATA 85,6F,AF,CB,6B,28,05,7E,2F,E6,F
0,4F,CB,73,28,05
420 DATA 7E,2F,E6,0F,B1,CB,7B,28,01,B6,1
2,13,7A,FE,D8,20
430 DATA B2,C9,00,3C,7E,7E,18,7E,7E,FF,3
C,7E,FF,FF,7E,FF
440 DATA FF,FF,21,00,18,01,00,03,3E,E0,C
D,56,00,C9,21,40
450 DATA 18,D9,01,A0,02,D9,CD,53,D1,23,D
9,0B,78,B1,20,F5
460 DATA C9,11,00,07,21,9D,D0,34,7E,E6,0
F,21,9E,D0,85,6F
470 DATA 7E,C6,D4,67,2E,00,01,00,01,CD,5
C,00,C9,00,02,01
480 DATA 00,00,00,01,02,03,02,03,02,02,0
2,02,02,02,21,00
490 DATA 1B,CD,4A,00,57,2C,CD,4A,00,5F,C
D,1F,D1,E5,3E,08
500 DATA CD,41,01,21,1E,D1,BE,28,1F,77,8
7,38,06,7B,C6,08
510 DATA 5F,18,1B,87,38,06,7A,C6,08,57,1
8,12,87,38,06,7A
```

```
520 DATA D6,08,57,18,09,87,30,02,E1,C9,7
B,D6,08,5F,CD,1F
530 DATA D1,D5,D9,D1,D9,CD,4A,00,FE,E0,3
8,EC,FE,F0,30,0F
540 DATA CD,A1,D1,CD,30,D1,E1,CD,5D,D1,C
D,30,D1,18,01,E1
550 DATA D9,21,00,1B,7A,CD,4D,00,2C,7B,C
D,4D,00,C9,00,26
560 DATA 06,7A,E6,F8,6F,29,29,7B,E6,F8,0
F,0F,0F,B5,6F,C9
570 DATA 23,CD,53,D1,A7,ED,52,CD,53,D1,2
B,CD,53,D1,2B,CD
580 DATA 53,D1,19,CD,53,D1,19,CD,53,D1,2
3,CD,53,D1,23,CD
590 DATA 53,D1,C9,CD,4A,00,FE,F0,30,47,F
E,E0,D8,01,E0,E0
600 DATA 11,20,00,A7,ED,52,CD,4A,00,FE,F
0,38,04,CB,C0,CB
610 DATA C8,19,23,CD,4A,00,FE,F0,38,04,C
B,C9,CB,D9,19,2B
620 DATA CD,4A,00,FE,F0,38,04,CB,D8,CB,D
0,A7,ED,52,2B,CD
630 DATA 4A,00,FE,F0,38,04,CB,D1,CB,C1,2
3,78,A1,CD,4D,00
640 DATA C9,0E,F0,11,20,00,A7,ED,52,2B,C
D,4A,00,FE,F0,38
650 DATA 02,CB,C1,23,CD,4A,00,FE,F0,38,0
4,CB,C1,CB,C9,23
660 DATA CD,4A,00,FE,F0,38,02,CB,C9,19,C
D,4A,00,FE,F0,38
670 DATA 04,CB,C9,CB,D9,19,CD,4A,00,FE,F
0,38,02,CB,D9,2B
680 DATA CD,4A,00,FE,F0,38,04,CB,D9,CB,D
1,2B,CD,4A,00,FE
690 DATA F0,38,02,CB,D1,A7,ED,52,CD,4A,0
0,FE,F0,38,04,CB
700 DATA D1,CB,C1,23,79,CD,4D,00,C9,11,0
0,06,21,9D,D0,CD
710 DATA 88,D0,21,00,1B,CD,4A,00,57,2C,C
D,4A,00,5F,CD,1F
720 DATA D1,CD,4A,00,E6,DF,CD,4D,00,06,0
1,0E,00,D9,21,40
730 DATA 18,11,20,00,01,A0,02,CD,4A,00,E
5,FE,F0,30,3E,FE
740 DATA E0,DA,DD,D2,ED,52,CD,4A,00,E6,F
0,FE,D0,28,23,19
750 DATA 23,CD,4A,00,E6,F0,FE,D0,28,18,1
9,2B,CD,4A,00,E6
760 DATA F0,FE,D0,28,0D,A7,ED,52,2B,CD,4
A,00,E6,F0,FE,D0
770 DATA 20,6B,E1,CD,4A,00,E6,DF,CD,4D,0
0,18,61,2B,CD,4A
780 DATA 00,E6,F0,FE,D0,28,48,A7,ED,52,C
D,4A,00,E6,F0,FE
790 DATA D0,28,3C,23,CD,4A,00,E6,F0,FE,D
0,28,32,23,CD,4A
800 DATA 00,E6,F0,FE,D0,28,28,19,CD,4A,0
0,E6,F0,FE,D0,28
810 DATA 1E,19,CD,4A,00,E6,F0,FE,D0,28,1
4,2B,CD,4A,00,E6
820 DATA F0,FE,D0,28,0A,2B,CD,4A,00,E6,F
0,FE,D0,20,0E,E1
830 DATA CD,4A,00,E6,DF,CD,4D,00,D9,0C,D
9,18,01,E1,23,0B
840 DATA 78,B1,C2,37,D2,D9,79,A7,20,05,7
8,32,F4,D2,C9,80
850 DATA 47,C3,2B,D2,00
860 ' Character
870 DATA 00,FF,18,81,2C,BD,3C,A5,18,A5,0
0,BD,00,81,00,FF
```

4 華麗なるスイマー リスト

```
10 DEFINTA-Z:LV=1:SOUND6,0:KEYOFF
20 SCREEN1,2:WIDTH13:COLOR15,5,0:DIMKP(1
3):LOCATE,,0:DEFUSR=&H156:DEFUSR1=&H90
30 FORP=0TO3:S$="":P$="":FORI=0TO15:READ
I0:GOSUB220:S$=S$+CHR$(I0):P$=P$+CHR$(I1
):NEXT:SPRITE$(P)=S$+P$:NEXT
40 FORI=0TO13:READKP(I):NEXT
50 DATA6,6,4,0,0,0,5,7,7,4,0,6,6,6,6,6,0
,0,3,7,7,7,2,0,0,3,7,1,0,0,0,0
60 DATA0,0,0,0,16,32,16,13,15,7,4,8,46,1
2,6,8,0,0,0,3,7,7,7,2,0,0,3,7,1,0,0,0
70 DATA 6,12,18,24,28,32,34,32,28,24,18,
12,6,0
80 FORI=0TO7:VPOKE264+I,124+(IMOD7=0)*68
:NEXT:VPOKE&H2004,245
90 PUTSPRITE2,(120,151),4,0:PUTSPRITE3,(
120,151),4,1
100 FORI=0TO7:VPOKE512+I,-255*(I>2):VPOK
E520+I,255:NEXT:VPOKE&H2008,134
110 CLS:YY=150:SP=0:GOSUB230:LOCATE3,10:
PRINT"level";LV:FORI=0TO2000:NEXT
120 ONINTERVAL=10GOSUB260:INTERVAL ON
130 LOCATE0,0:PRINTCHR$(27)+"L":A$=CHR$(
32+T):IFRND(1)*10>LVTHENB$=SPACE$(10)ELS
EB$="@@@@@@@@@@"
140 PRINTA$;B$;A$
150 LOCATE0,0:PRINTCHR$(27)+"L":PRINTA$;
B$;A$:T=1-T:SP=(SP-1)*(F=0):GOSUB230
160 IFVPEEK(&H1A50)=64ANDF=0THENI=0:INTE
RVALOFF:SP=1:GOSUB230:GOSUB290:GOTO200
170 IFSTICK(0)=1THENGOSUB250
180 LG=LG+1:VPOKE&H1AFA-32*(LG¥10),65:IF
LG=230THENELSE130
190 LV=LVMOD6+1:LG=0:GOTO110
200 LOCATE1,10:IFI=0THENA$="game  over"E
LSEA$=SPACE$(10)
210 PRINTA$;:I=1-I:FORP=0TO200:NEXT:IFIN
KEY$=CHR$(13)THENRUNELSE200
220 A$=RIGHT$(BIN$(256+I0),8):B$="":FORP
0=0TO7:B$=B$+MID$(A$,8-P0,1):NEXT:I1=VAL
("&B"+B$):RETURN
230 PUTSPRITE0,(120,YY),9,SP*2:PUTSPRITE
1,(120,YY),1,SP*2+1:RETURN
240 PUTSPRITE2,(120,151),4,0:PUTSPRITE3,
(120,151),4,1:RETURN
250 IFF=-1THENRETURNELSEF=-1:GOSUB300:RE
TURN
260 IFF=0THENRETURNELSEYY=150-KP(F1):IFS
TICK(0)=1ORF1>6THENF1=(F1+1)MOD14ELSEF1=
13-F1
270 IFF1=0THENF=0:I=USR(0):RETURN
280 GOTO230
290 I=USR1(I):SOUND7,8:PLAY"S0M3000O2F8"
:RETURN
300 I=USR1(I):SOUND7,1:PLAY"S0M5000O2D16
O3F2":RETURN
```

5 スーパーアウトライド リスト

```
10 'しょきせってい ────────────
20 SCREEN1,1,0:KEYOFF:WIDTH32
30 KEYOFF:COLOR15,1,1
40 DEFINTA-Z:A=RND(-TIME)
50 FORI=7TO38:READA$:VPOKEI+14336,VAL("&
h"+A$):NEXT
60 FORI=0TO13:READA:SOUNDI,A:NEXT
70 LOCATE10,5:PRINT"┌─────────┐"
80 FORI=6TO8:LOCATE10,I:PRINT"|";SPC(9);
"|":NEXT
90 LOCATE10,9:PRINT"└─────────┘"
100 X=14:SP=1:TY!=1:FU=100:SC=0:TX=1
110 LOCATE9,11:PRINT"SPEED";
120 LOCATE9,13:PRINT"TIME";
130 LOCATE9,15:PRINT"SCORE";
140 TIME=0
150 'メイン ルーチン ────────────
160 S=STICK(0):ST=STRIG(0)
170 X=X+(S=3)*(X<28)*2-(S=7)*(X>0)*2
180 SP=SP+(ST=-1)*(SP<181)*3-(ST=0)*(SP>
5)*4
190 IFTY!=0THENTX=RND(1)*57:A=RND(1)*7-3
200 TY!=TY!+SP/450
210 PUTSPRITE1,(TX+88,52),8,TY!
220 PUTSPRITE0,(X*2+88,54),7,4
```

6 パズルスクウェア2 リスト

```
10 DEFINT A-Z:SCREEN5:COLOR15,4,4:CLS:OP
EN"GRP:"AS#1:R=RND(-TIME)
20 ON INTERVAL=30 GOSUB640:INTERVAL ON
30 SETPAGE,1:COLOR15,2:CLS
40 FOR I=0 TO 80 STEP 20
50 READ A$
60 FOR J=0 TO 3
70 PRESET(20*J+9,I+9)
80 DRAW"C15A=J;S12BH1S24XA$;"
90 PAINT(20*J+9,I+9)
100 NEXT J,I
110 SETPAGE,0
120 ROUND=1
130 '===ROUND INIT.===
140 COLOR,4:CLS:FOR I=0 TO 1:LINE(16-2*I
,8-2*I)-(238-2*I,24-2*I),11+I,BF:NEXT
150 RP=PT:LINE(48,50)-(210,212),13,BF:GO
SUB590
160 COPY(20,80)-(38,98),1 TO (30,122),0:
LINE(30,122)-(48,140),15,B
170 RESTORE750:FOR I=1 TO (RO-1)*40+1:RE
AD A$:NEXT
180 FOR I=1 TO 20:READ A,B:X=A*18+48:Y=B
*18+50
190 LINE(X,Y)-STEP(18,18),15,B:PAINT(X+1
,Y+1),2,15:NEXT
200 LX=48:FY=0:Y1=0:PC=0:R=61:IF INKEY$<
>"" THEN200
210 GOSUB670:GOSUB650:PRINT#1,"  STRIKE
ANY KEY"
220 I$=INPUT$(1):GOSUB660:FOR I=0 TO 300
:NEXT
230 '===MAIN===
240 LY=0
250 CX=FX:CY=FY:GOSUB610
260 GOSUB670
270 X1=LX
280 '
290 X2=LX:C=0
300 COPY(LX,LY)-STEP(18,18),0 TO (0,100)
,1
310 V=(POINT(LX+2,LY+2)=13)
320 COPY(CX*20,CY*20)-STEP(18,18),1 TO (
LX,LY),0:LINE(LX,LY)-STEP(18,18),14,B
330 IFNOT V THEN380
340 IF POINT(LX+2,LY+8)=15 AND POINT(LX-
2,LY+8)=15 THEN510
350 IF POINT(LX+8,LY+2)=15 AND POINT(LX+
8,LY-2)=15 THEN510
360 IF POINT(LX+16,LY+8)=15 AND POINT(LX
+20,LY+8)=15 THEN510
370 IF POINT(LX+8,LY+16)=15 AND POINT(LX
+8,LY+20)=15 THEN510
380 IF STRIG(0) THEN CX=CX+1:IF CX=4 THE
N CX=0:GOTO440 ELSE440
390 IF STICK(0)=3 THEN LX=LX+18:IF LX>X1
+18 THEN LX=X1+18 ELSE440
400 IF STICK(0)=7 THEN LX=LX-18:IF LX<X1
-18 THEN LX=X1-18 ELSE440
410 IF C THEN450
420 IF INKEY$=CHR$(27) THEN PT=RP:GOTO14
0
430 GOTO380
440 FOR I=0 TO 180:NEXT
450 COPY(0,100)-(18,118),1 TO (X2,LY),0
460 IF C THEN LY=LY+18:IF LY=212 THEN480
 ELSEIF LY=18 THEN LY=14
470 GOTO290
480 LX=X1:PC=PC+1:IF PC=2 THEN GOSUB650:
PRINT#1,"CANNOT PASS 3 TIMES"
490 IF PC=3 THEN GOSUB650:PRINT#1,"
GAME OVER       ":IF INKEY$=CHR$(27) THEN
PT=RP:GOTO140 ELSE490
500 GOTO240
510 IF Y1 THEN LINE(X1,Y1)-STEP(18,18),1
5,B
520 LINE(LX,LY)-STEP(18,18),7,B:Y1=LY:PT
=PT+20-(R=1)*500:GOSUB600
530 PLAY"V14L6403CE":IF PC=2 THEN GOSUB6
60
540 PC=0:R=R-1:IF R THEN240
550 '
560 LINE(LX,LY)-STEP(18,18),15,B:PLAY"V1
5L20R10O4ABAGF+ED.R10O2D8"
570 IF RO<>5 THEN RO=RO+1:FOR I=0 TO 500
0:NEXT:GOTO150
580 GOSUB650:PRINT#1," GOOD WORK! ...END
 ":GOTO580
590 '===SUB===
600 PSET(20,11):COLOR,12:PRINT#1,USING"R
OUND:# SCORE:#### NEXT:";RO;PT:RETURN
610 FX=INT(RND(1)*4)
620 FY=FY+1:IF FY=5 THEN FY=0
630 RETURN
640 C=1:RETURN
650 COLOR,4:PRESET(54,34):RETURN
660 LINE(54,34)-(210,42),4,BF:RETURN
670 COPY(FX*20,FY*20)-STEP(18,18),1 TO (
214,6),0:LINE(214,6)-(232,24),15,B:RETUR
N
680 '
690 DATA U1R1D1R1D1L1D1L1U1L1U1R1
700 DATA U1R1D3L1U2
710 DATA U1R1D1R1D1L3U1R1
720 DATA U1R1D1R1D1L2U1
730 DATA R1D2L1U2
740 '===ROUND DATA===
750 DATA DUMMY
760 DATA 1,0,7,0,3,1,7,1,0,2,1,2,4,2,5,3
,7,3,8,3,3,4,2,5,4,5,0,6,6,6,1,7,2,7,3,7
,7,7,6,8
770 DATA 5,0,2,1,6,1,8,1,0,2,3,2,5,2,8,2
,1,3,4,3,7,3,2,4,6,4,0,5,3,5,5,5,1,6,2,7
,3,7,4,7
780 DATA 2,0,4,1,1,2,2,2,5,2,7,2,0,3,3,3
,6,3,1,4,4,4,6,4,3,5,5,5,8,5,2,6,7,6,4,7
,6,7,4,8
790 DATA 0,0,4,0,8,0,1,1,4,1,7,1,2,2,6,2
,3,3,4,4,7,4,8,4,3,5,5,5,2,6,6,6,1,7,4,7
,7,7,4,8
800 DATA 0,0,8,0,1,1,4,1,7,1,2,2,6,2,3,3
,5,3,1,4,7,4,3,5,5,5,2,6,6,6,1,7,4,7,7,7
,0,8,8,8
```

```
230 IF TY!>=4THENTY!=0:SC=SC+1:GOSUB310:
IFABS(TX-X*2)<16THENSP=SP/4:SOUND9,16:SO
UND10,0:SOUND6,18:SOUND13,1
240 TX=TX+A*(TX>1ANDTX<57)
250 LOCATE16,11:PRINTSP
260 LOCATE16,13:PRINT60-TIME¥60
270 LOCATE16,15:PRINTSC
280 IFTIME>3599THEN340
290 GOTO 160
300 'TIME UP ——————————
310 IF SCMOD20=19ANDTIME>1500THENTIME=TI
ME-1080:SOUND10,16:SOUND6,0:SOUND10,16:S
OUND13,1
320 RETURN
330 'ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ
340 LOCATE2,19:PRINT"GAME OVER!!  REPLAY
? (Y/N)";:BEEP
350 IFINKEY$<>""THEN350
360 A$=INPUT$(1):IFA$="Y"ORA$="y"THENRUN
ELSEIFA$="N"ORA$="n"THENSCREEN1:COLOR15,
4,7:ENDELSE360
370 'ｸﾞﾗﾌｨｯｸ & ｻｳﾝﾄﾞ ——————
380 DATA 00,00,00,14,1C,14,00,00,00,00,0
0,00,36,3E,36,00,00,00,00,7F,6B,7F,63,00
,00,00,00,FF,DB,FF,FF,C3
390 DATA ,13,,,,1,18,42,13,,,200,30,0
```

EDITORIAL

STAFF

発行人――塚本慶一郎
編集人・編集長――小島　文隆
副編集長――加川　良
編集スタッフ――金矢八十男　宮川　隆
千倉　真理　本田　文貴
江守　依子　中村　優子
清水早百合　高橋　敦子
田川　実　菅沢美佐子
山下　信行
制作スタッフ――荒井　清和　小山　俊介
成谷実穂子　福田　純子
校正――唐木　緑
編集協力――上野　利幸　土方　幸和
山田　裕司　小栗　泰也
林　英明　小林　仁
法林　岳之　木村早知子
吉田　孝広　吉田　哲馬
制作協力――三輪　悦子　スタジオB4
CYGNUS　渡辺　葉子
内山　泰秀　高橋　由佳
下田佳代子　斎藤　大助
内藤　智志　樋口　陽子
鶴谷　孝子　池上　明子
安田　稔　井沢　利昭
アメリカ在住――トム・ランドルフ
フォトグラフ――水科　人士　八木澤芳彦
イラスト――佐久間良一　桜　玉吉
桜沢エリカ　宮嶋美奈子
もろが　卓　城戸　房子
岩村　実樹　なかのたかし
水口　幸広　望月　明
今井　美保　ボビーn
石井　裕子

あっというまに、もうつぎは12月号ですね。光陰矢のごとしです。そんなもうぼちぼち１年のシメ、というときにふと思いつくのは、やはりRPGということになってしまいます。お楽しみにどうぞ。

情報電話のご案内

MSXマガジン編集部では、24時間、テープによって、アフターケアなどの情報を流しております。

☎03-486-1824

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝・祭日をのぞく、毎週火曜日から木曜日の午後２時から４時までで、お願いいたします。係員が直接お答えいたします。ただし、会議や打ち合わせ、あるいは取材などのために、一時、係員による情報電話の応対を休止している場合もございます。その折りには、テープによるご案内になります。ご了承くださいませ。

MSXマガジン 12月号は11月8日発売! 予価550円

おたよりのあて先　〒107-24　東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル（株）アスキー　MSXマガジン編集部「○○○」係

MSXマガジン
11
平成元年11月1日発行 第7巻 第11号
昭和59年2月6日第三種郵便物認可
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111（大代表）
☎03・486・4505（編集部）
特別定価520円（本体505円）
Printed in Japan 大日本印刷
雑誌 12081-11